

Nº 5
495 ptas. (2,98 euros)
Agosto 2000
NORMA Editorial
¡Con un montón de cómics!
¡Dibus!
La revista de los jóvenes artistas
¡UN VERANO DE PELICULA!
ESCANEO REALIZADO POR @FAFNIR98
© Disney
FANTASIA 2000
TM & ©1999 DreamWorks L.L.C., Aardman. Chicken Run Limited and Pathé Image.
© Akiyoshi Hongo, Toei Animation
DIGIMUNDO
TODO SOBRE DIGIMON
CHICKEN RUN
¡menudos POLLOS!
Y además...
Futurama
Ganadores concursos
Estrenamos sección:
¡Aprende a dibujar cómics!

DE LOS CREADORES DE WALLACE & GROMIT

EL 18 DE AGOSTO ¡SE VA A MONTAR UN BUEN POLLO!

NICK & FETCHER con las voces de COMAESPUMA

CHICKEN RUN
Evasión en la Granja

PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES

DREAMWORKS PICTURES EN ASOCIACIÓN CON PATHÉ PRESENTA UNA PRODUCCIÓN AARDMAN "CHICKEN RUN"
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN CARLA SHELLEY MÚSICA JOHN POWELL Y HARRY GREGSON-WILLIAMS ARGUMENTO PETER LORD Y NICK PARK GUIÓN KAREY KIRKPATRICK
PRODUCTORES EJECUTIVOS JAKE EBERTS, JEFFREY KATZENBERG Y MICHAEL ROSE PRODUCIDA POR PETER LORD, DAVID SPROXTON Y NICK PARK
DIRIGIDA POR PETER LORD Y NICK PARK





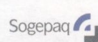
















www.chickenrun-evasionenlagranja.com

¡Dibus! 5

¡DIBUS! Nº5
Agosto 2000

Director: Óscar Valiente
Redactora Jefe y Coordinadora: Mary Molina
Diseño Gráfico: Samuel García y Jordi Pérez
Colaboradores: [illegible], José Luis Ágreda, DDT, Fénix Estudio, Roger Ibáñez, Núria Peris, Francis Portela, David Ramírez, César Sánchez, Isidro Sánchez, Juanjo Sarto, Gustavo [illegible], Daniel Torres, Tremendo Estudio, Bernardo Vergara, Enrique Vicente, Armando Vila, Abel Carrasco y Julio [illegible] (fotografías reportaje JOSO).

Edita: NORMA Editorial, S. A.
Gerente: Rafael Martínez
Director General: Óscar Valiente
Director Financiero: Vicente Campos
Adjunto a la Dirección: Pepe Martínez
Director Comercial: Ramon Comas
Editor: Armand Zoroa
Representación de Autores: Jesusa Iglesias
Jefe de Producción: Marià Martí
Coordinación de Producción: Flor Castellanos
Ayudante de Producción: Valentín Chesa
Diseño Gráfico: Vanessa Martínez, Martín Garcés y José Fernández
Contabilidad: Rosa García y Raúl Coll
Dpto. Comercial: Ana Notario, Mª del Mar Rodríguez, David Martín y Jordi Burgués

Venta por correo: Montserrat Magrinyà

Distribución: Xavi Domènech, José Macías, Dares Huertas, Pablo Hernández, José [illegible] y Sergio Gómez
Prensa y Comunicación: Josefina Blaya

Redacción
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona.
Tel.: 93 303 68 20. Fax: 93 303 68 31
dibus@norma-ed.es

Publicidad
Srta. Mayte Expósito
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona.
Tel.: 93 303 68 35. Fax: 93 303 68 31
exposito@norma-ed.es

Imprime
Litografía ROSÉS
Distribuye
Hobby Press (Tel.: 91 654 81 99)
ISSN
1576-222-X
Depósito legal
B-12125-2000

NORMA Editorial
www.norma-ed.es

Bienvenido

¡Hola, dibucolegas! ¿Cómo va el calor? ¿Y las vacaciones? ¡Supongo que de maravilla! Con todos estos días sin cole y con ¡Dibus! en las manos no tenéis excusa para no poneros a dibujar a porrillo. Este mes, en portada, tenemos **Fantasia 2000** de **Disney**, la última producción de la fábrica de clásicos americana y **Chicken Run**, un auténtico bombazo para el verano; en este número de **¡Dibus!** os presentamos a sus protagonistas. **Fantasía 2000** es como un sueño hecho realidad, tanto para sus creadores como para los espectadores; es, sin duda, una de las películas más esperadas junto con **Titan A.E.** de la **Fox**. Además, tenemos nuestras habituales secciones de dibujo (ojead el **Cópialo**, este mes dibujado por el mismísimo **Miguelanxo Prado**), que sabemos por vuestras cartas que os gustan un montón. Estamos de estreno, ya que empezamos con el **Curso de Cómic**. ¡Echadle un vistazo! Otra novedad importante en **¡Dibus!** es la esperadísima sección dedicada a **Digimon** que tanto nos pedíais; la hemos titulado **Digimundo** y esperamos que os guste; esta sección irá creciendo mes a mes con vuestros comentarios, sugerencias y... ¡por supuesto! vuestros dibujos. La tercera sección nueva es la de **Game Boy**. Muchos sois los que le dais a la portátil de **Nintendo**, así que si queréis trucos y novedades no os podéis saltar esta sección de la revista. Ya sabéis, refrescaos con **¡Dibus!**, vuestra revista, repleta de artículos, concursos y regalos. ¡A leer y a dibujar!

SUMARIO:



los cómics de ¡Dibus!



[[El Noticiero]]

CARTOON NETWORK ESTARÁ EN EL VI FESTIVAL INTERNACIONAL DE BENICASSIM

Del 1 al 7 de agosto se celebrará un importantísimo festival de música en **Benicassim**, uno de los más importantes dentro y fuera de nuestro país. Este festival, además de estar dedicado a la música también dedica una parte importante a la animación. Asistirán grupos como **Oasis** y **Primal Scream**, entre otros muchos. **Cartoon Network** estará presente en este festival, representando el mundillo de los dibujos animados. Los personajes del canal animarán los conciertos y, entre actuación y actuación, se proyectarán entretenidísimos audiovisuales. ¡Otra curiosidad de este festival son los autobuses! Éstos estarán decorados con los personajes de las series.

¡LOS PÓSTERS Y LAS POSTALES DIGIMON, YA A LA VENTA!

Sí, como lo lees, a finales de julio se ponen a la venta 6 modelos súper chulos de pósters de **Digimon**. Ahora puedes tener a **Tai**, **Matt**, **Agumon** y a los demás protagonistas de la serie colgados en la pared de tu habitación. ¡Increíble! Imagínate lo que es despertarse cada día como si estuvieras en el **Digimundo**... También tienes a tu disposición un magnífico set de 10 postales que no puedes dejar escapar. ¡A por ellas!

VIÑETAS DESDE O ATLÁNTICO SALÓN DEL CÓMIC DE A CORUÑA

¡Atención, dibucolegas! los que os podáis pasar por A Coruña entre el 14 y el 20 de agosto podréis asistir a un salón del cómic en toda regla. Allí podréis conocer a autores tan conocidos como **Daniel Torres** o **José Luis Ágreda**. ¿A que os suenan los dos? ¡Pues claro! Les habéis visto en **¡Dibus!** Si queréis que os hagan algún dibujo o que os firmen algún ejemplar de uno de sus cómics, ya lo sabéis... Y eso no es todo, habrá exposiciones de éstos y más autores como **Sergio Toppi** o nuestro gallego **Miguelanxo Prado**. Tenéis el salón en:

Palacio Municipal de Exposiciones
"Kiosco Alfonso"
Jardines de Méndez Núñez s/n
A Coruña

El Mando ...para que no te pierdas ni una serie

Las noches de BATMAN

Cartoon Network

Este canal tiene reservada una sorpresa a todos sus incondicionales. Los días 22 y 23 de julio, **Batman** viene a tu encuentro en dos especiales con los mejores capítulos de la serie. Más de cuatro horas con tu héroe preferido, el hombre murciélago que hace justicia en **Gotham City**.



POKÉMON

Tele 5 y Fox Kids

Acompaña a **Ash** en su aventura y disfruta de la compañía de **Misty**, **Brock**, **Pikachu**, **Charmander** y **Bulbasaur**... también tienes a **Onix**, **Butterfree**, **Squirtle** y **Starmie**. Sin duda, son los mejores compañeros para el verano.

#07 Squirtle

La bruja aburrida

Fox Kids

Esta divertida bruja tiene por fin su propia serie. En ella, la podremos ver incluso de niña y, por increíble que os parezca, entonces ya llevaba el gorro, el pañuelo y la gafas que la caracterizan.



FUTURAMA

Antena 3

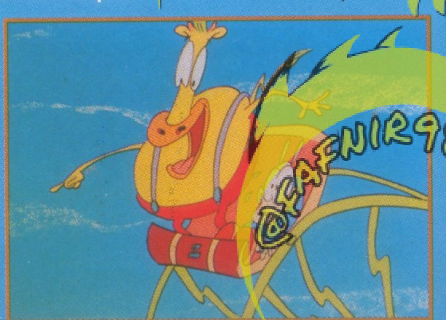
¿Creías haberlo visto todo en ciencia ficción? **Fry** también lo creía hasta que despertó en el Año Nuevo de 2999 después de haber estado congelado por accidente durante 1000 años. Junto a la hermosa **Leela** y el robot **Bender** viajan en una nave trabajando como repartidores espaciales.



Chapuzón de Verano

Nickelodeon

¡Los protagonistas de las series de **Nickelodeon** se mojan! ¡Al agua patos! Con el calor que hace todos se van al agua. **Ren y Stimpy**, **Los Rugrats**, **Bob Esponja**, **Rocko**, **Catdog**, **Los Castores Cascarrabias** y **Pete y Pete** no van a perdonar el calor de ninguna manera. ¡Refréscate con ellos desde el 24 al 28 de julio!

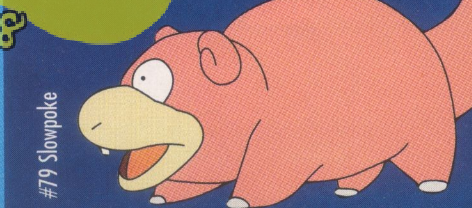




Las especies POKÉMON

Fox Kids

Éste es un programa especial que puedes ver los fines de semana. **Fox Kids** ha seleccionado los mejores capítulos de la serie para que tengas la oportunidad de conocer absolutamente a todos los **Pokémon**: de Agua, Eléctrico, de Hielo, de Hierba, de Peleas, de Veneno, de Tierra, Volar, de Roca, Psíquico, Fantasma, de Fuego, Insecto y Pokémon-Dragón.



#79 Slowpoke

LOS CLÁSICOS MÁS ENTRAÑABLES DE CARTOON NETWORK

Cartoon Network

Seguro que conoces a **Scooby Doo** y a **Los Picapiedra**. Podrás pasarlo bien con ellos en dos programas especiales de lo más divertido. Uno es **Las tardes de Scooby Doo**, donde la pandilla sigue descubriendo misterios junto al gran danés más famoso de la pequeña pantalla. El otro es **El rincón de los picapiedra**, el lugar en el que retrocederás a la Edad de Piedra pero sin perder lujos como el teléfono o la televisión. En el mismo bloque de programación tienes **La hora de los Looney Tunes** y **La hora de Tom y Jerry**.



El joven HÉRCULES

TVE1 y Disney Channel

Sigue las aventuras del joven héroe griego, el hijo de **Zeus** que, con su fuerza descomunal, ayuda a los humanos en sus problemas. Pero este **Hércules** todavía tiene muchos pájaros en la cabeza y en cada capítulo aprenderá algo nuevo, tanto de sus parientes más cercanos, los dioses, como de los hombres.

ESTRENO DE CINE

TITAN A.E.

El estreno de esta esperada película ya tiene fecha. El 20 de agosto llegará a nuestros cines esta producción que nos sitúa en un futuro lejano, dominado por los abominables extraterrestres Drej.

Ha ocurrido lo que parecía imposible: después de una inevitable explosión, la **Tierra** ha desaparecido y los seres humanos se quedan sin hogar. Pero unos pocos han conseguido escapar a su fatal destino y se convierten en fugitivos o refugiados en algunas naves. **Young Cale** ha crecido sin padres y a sus 15 años ya es un líder rebelde; la única herencia que tiene es una promesa, un sueño que sería la solución para derrotar a los **Drej**, y se trata de un anillo que le dejó su padre. Este anillo contiene, supuestamente, un mapa con la ruta que lleva hacia la **Titan**, una nave interestelar con una tecnología que permitiría a **Young** y a los demás rebeldes enfrentarse a los **Drej**. ¿Conseguirán encontrar la mítica **Titan**?



DIGIMON

La 2

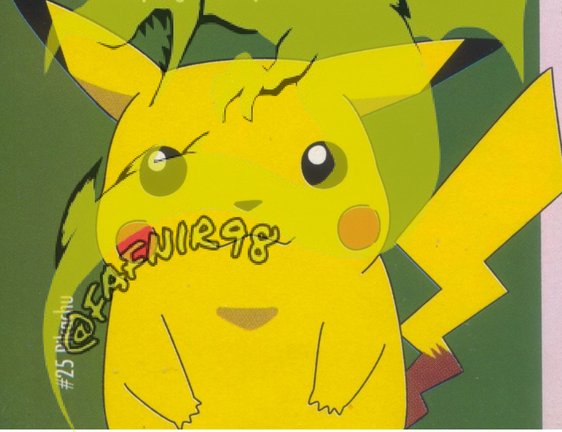
La situación cada vez está más tensa en el **Digimundo** y nuestros amigos tienen que superar pruebas cada vez más difíciles. No te pierdas su serie y dales ánimos desde tu sillón.



POKÉMON MANÍA

Tele 5

Se trata de un nuevo programa que se emite desde el 17 de julio presentado por **Aarón Guerrero** y **Alicia Rozas**. Este lugar de encuentro para los numerosos fans de **POKÉMON** ofrecerá juegos como la **Lucha de Pokémon y pruebas para Pokéadictos**. No puedes dejar escapar este programa. ¡Hazte con él!



#25 Pikachu

Saludos amigos

Disney Channel

Donald es un atolondrado turista en el lago **Titicaca**, **Goofy** es un valiente gaucho que vive en la **Pampa** y en **Río de Janeiro**, el simpático loro **José Carioca** nos enseña cómo se baila la samba mientras nos muestra **Brasil**. Estos tres singulares personajes se encontrarán para hacer un recorrido espectacular por **Latinoamérica** que no te puedes perder. Podrás ver esta estupenda película en **Disney Channel** el día 29 de julio.



LAMU

Canal 33

Dentro del programa **3XL.net**, vuelve a las pantallas la extraterrestre más traviesa del universo. Y si no, que se lo pregunten a **Ataru Moroboshi**, la víctima habitual de este terremoto de chica.



Las otras SERIES

La 2
→ Polly Ana
→ Doraemon
→ Kangoo

Tele 5
→ Inspector Gadget

TVE1
→ Phantom

Canal +
→ El Zorro

Canal Sur
→ Dick Tracy
→ Los tres mosqueteros

Fox Kids
→ Eek el gato

Cartoon Network
→ Vaca y Pollo

Disney Channel
→ Timón y Pumba

Nickelodeon
→ Rugrats

Canal 33
→ Quedes detingut!



Los Rugrats





DIGITAL
DIGIMON
MONSTERS
¡Ya están aquí los
POSTERS y POSTALES oficiales!
6 modelos diferentes
COLECCIÓN DE POSTALES Nº1
Carpeta con 10 postales
DIGIMON © 2000 Akiyoshi Hongo, Toei Animation
A la venta en agosto
Si no los encuentras en tu punto de venta habitual, llámanos al Tel. 902 120 144.
NORMA Editorial
www.norma-ed.es
@FAFNIR98

José Miguel Álvarez




MINI MONSTERS
Guión y Dibujo: David Ramírez Color: Estudio Caníbal
¡YA HE CARGADO LA ESCOBA!
¡PUF!
¡PUF!
¿UNOS MINUTOS BARRIENDO Y YA TE HAS CANSADO?
¡DEBERÍAS HACER EJERCICIO!
CHAC
BUENO... ¿PREPARADOS PARA EL VIAJE?
¡EN MARCHA!
BROOOM
FU
OOSH!
FLOP
CHAS
CLAC
ÑAM!
ZAS
FLI
¡MIRA, MAMÁ! VÍCTOR TE HA HECHO CASO Y APROVECHA PARA HACER GIMNASIA!
¡QUÉ ADORABLE!
ALGUIEN VA A MORIR...
Y MUCHO...



Dibújalo

por Tremendo Estudio

Diseña tu SUPERHÉROE

¿Qué es un superhéroe?

Un superhéroe es una persona con una fuerza, inteligencia y agilidad superiores al resto de los humanos, y que dedica su vida a combatir el mal.

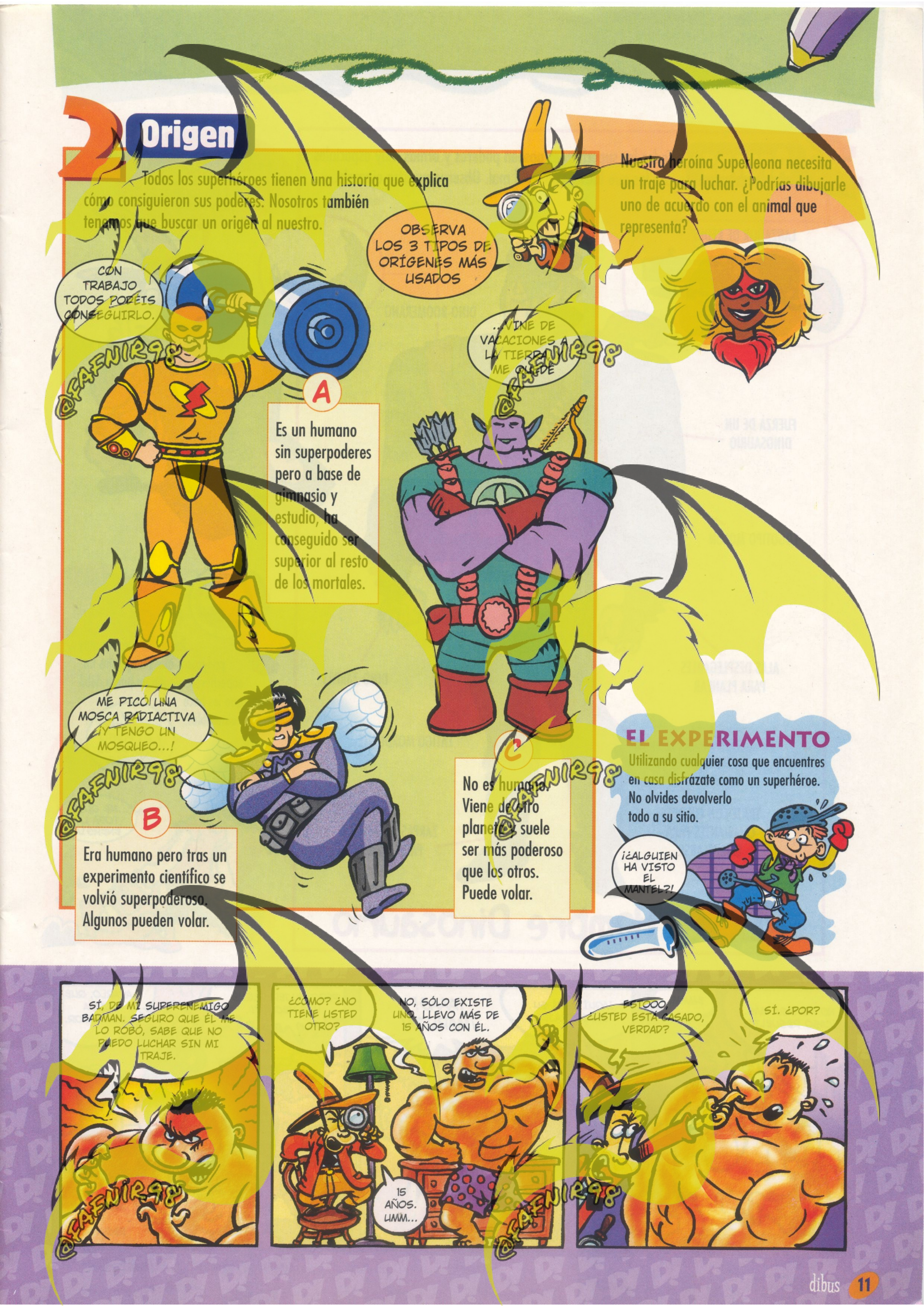
El superhéroe más famoso es Superman, creado por los americanos Jerry Siegel y Joe Shuster . Apareció en 1938 en la revista "Action Comics".

1 Inventando un superhéroe

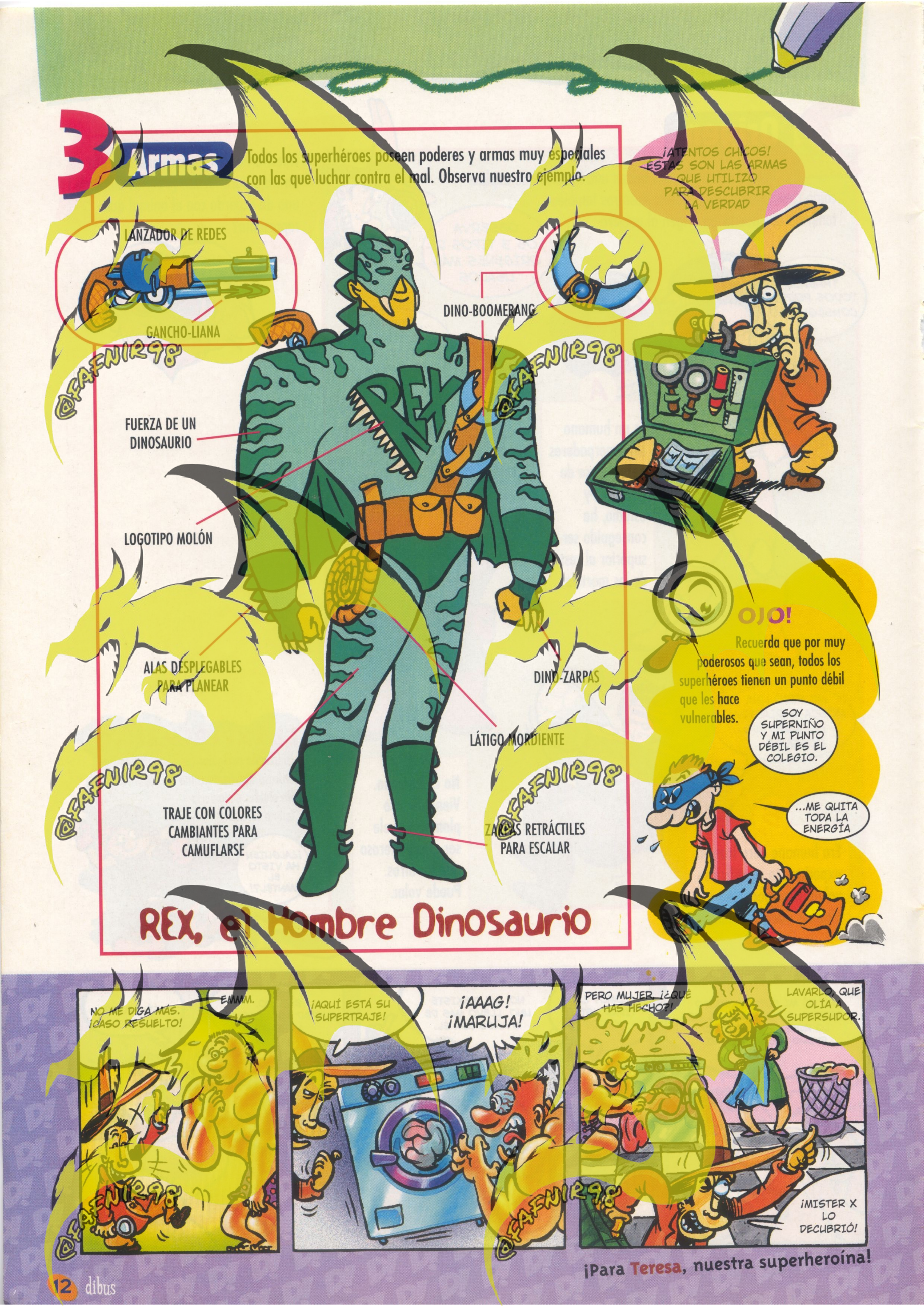
1 Recuerda la lección "Cómo dibujar cuerpos" y dibuja un cuerpo de 7 cabezas y media.

2 Termina su cuerpo y su cara. Recuerda que son muy musculosos y guapos.

3 Por último elige una ropa de vivos colores y ajustada que resalte sus músculos.



2 Origen
Todos los superhéroes tienen una historia que explica cómo consiguieron sus poderes. Nosotros también tenemos que buscar un origen al nuestro.
OBSERVA LOS 3 TIPOS DE ORÍGENES MÁS USADOS
CON TRABAJO TODOS PODÉIS CONSEGUIRLO.
A
Es un humano sin superpoderes pero a base de gimnasio y estudio, ha conseguido ser superior al resto de los mortales.
...VINE DE VACACIONES A LA TIERRA Y ME QUEDE
ME PICÓ UNA MOSCA RADIACTIVA ¡Y TENGO UN MOSQUEO...!
B
Era humano pero tras un experimento científico se volvió superpoderoso. Algunos pueden volar.
C
No es humano. Viene de otro planeta y suele ser más poderoso que los otros. Puede volar.
Nuestra heroína Superleona necesita un traje para luchar. ¿Podrías dibujarle uno de acuerdo con el animal que representa?
EL EXPERIMENTO
Utilizando cualquier cosa que encuentres en casa disfrázate como un superhéroe. No olvides devolverlo todo a su sitio.
¿ALGUIEN HA VISTO EL MANTEL?!
SÍ, DE MI SUPERENEMIGO BADMAN. SEGURO QUE ÉL ME LO ROBÓ, SABE QUE NO PUEDO LUCHAR SIN MI TRAJE.
¿CÓMO? ¿NO TIENE USTED OTRO?
NO, SÓLO EXISTE UNO. LLEVO MÁS DE 15 AÑOS CON ÉL.
15 AÑOS. UMM...
ESTOOO, ¿USTED ESTÁ CASADO, VERDAD?
SÍ. ¿POR?



3 Armas

Todos los superhéroes poseen poderes y armas muy especiales con las que luchar contra el mal. Observa nuestro ejemplo.

REX, el Hombre Dinosaurio

OJO!

Recuerda que por muy poderosos que sean, todos los superhéroes tienen un punto débil que les hace vulnerables.

¡Para Teresa, nuestra superheroína!

Pasa el rato con el pato Torcuato

LA QUE HAN ARMADO

Nuestros superhéroes están un poco liados, no saben qué armas son las suyas. ¿Podrías ayudarles?





EL ENIGMA

"Superbombón"

Superbombón, la superheroína más guapa, estaba indignada.

Resulta que en la última convención de superhéroes alguien le había pellizcado el culete y quería que yo descubriera al canalla.

Analicé su traje pero, sorprendentemente, no encontré ninguna huella. Así que interrogué a los tres superhéroes que estaban a su espalda cuando ocurrió.

Estaba Superchicle, un tipo con las manos muy, muy largas; Supervejete, un veterano ya retirado; y por último, Superpayaso, un tipo un poco chalado.

La cosa estaba complicada, pero si observas el dibujo sabrás quién fue...



Fue Superpayaso. Llevaba guantes, por eso no había huellas en el traje de Superbombón.

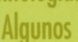
¡QUÉ PELIGRO!

El [illegible] quiere destruir el mundo. Nuestro héroe podría evitarlo [illegible] llegara a tiempo hasta él. ¿Podrías conducirlo por el camino correcto?



¡PSST! EL CHIVATAZO

...Que me han dicho que los superhéroes se inspiran en las los dioses de la antigua mitología. Algunos poseen incluso el mismo nombre. Es el caso de Thor, muy parecido al dios vikingo del mismo nombre de la mitología escandinava.





TOM Y JERRY

¿Habéis oído alguna vez el dicho "se llevan como el perro y el gato"? ¿No? Pues sólo tenéis que ver algún capítulo de Tom y Jerry para descubrir su significado. ¡Se llevan fatal! El gato sigue su instinto de cazador y el ratón el de supervivencia. Pero se puede ver un cazador muy inocentón como Tom, y un ratón muy espabilado como Jerry. Si ya les conocéis, esta es la oportunidad ideal para saber más sobre ellos y si .

por Juan Hernández

LOS CREADORES Y LA SERIE

Tom y **Jerry** nacieron nada más y nada menos que en 1940. Sí, como lo leéis, entonces ya se hacían buenos dibujos animados, la mayoría humorísticos, como **TOM Y JERRY**.

Los animadores **Hanna** y **Barbera** son los creadores de esta serie, que se emitió hasta 1958. Durante ese tiempo, **Tom** y **Jerry** recibieron cinco **Oscars** y cuatro nominaciones. ¡Todo un récord para una serie de dibujos animados de más de 115 episodios!

A causa del éxito de la 1ª serie se produjeron dos otras, la 2ª (1961-1962) , que tenía 13 episodios, y una 3ª, que iba desde 1963 a 1967.

Todavía se produjo otra serie en los años 1975 hasta 1977, donde **Tom** y **Jerry** eran grandes amigos y vivían una aventura en cada capítulo. Aunque estos capítulos ya no estaban dirigidos por los célebres **Hanna** y **Barbera**, continuaban haciéndolo pasar bien a los niños y adultos de aquellos años.

LOS PROTAS

TOM

Este gato tiene sus instintos felinos un poco amortiguados al ser un gato casero. Su objetivo es cazar a **Jerry**, un ratón que, con su inteligencia, siempre consigue escapar de sus trampas. **Tom** es el diminutivo de **Thomas**, o sea, de **Tomás**. Lo que más le gusta es salir de caza y tener contentos a sus dueños, aunque su tarea más difícil es la de "eliminar a ese maldito ratón de la casa". **Tom** no es demasiado inteligente y es fácil tomarle el pelo pero tiene un buen corazón y eso lo demuestra en muchas ocasiones.

JERRY

La palabra imposible no está en el vocabulario de este ratón. Nunca demuestra tenerle miedo a **Tom**, y tiene siempre magníficas ideas para escapar y además dejar en ridículo a su perseguidor. Su madriguera-agujero siempre le salva de los zarpazos de **Tom**. Después de verle en unos cuantos capítulos, os daréis cuenta de que es peor que el niño de **SOLO EN CASA**.

LAS NOVIAS DE TOM

Como todo buen gato, **Tom** no puede evitar sentirse un romántico Casanova de vez en cuando y en lugar de perseguir a **Jerry** se dedica a intentar "cazar" a la hermosa gata **Toodles** (aunque casi siempre sin éxito, claro).

LOS PARIENTES DE JERRY

Aparecen en algunos capítulos y **Tom** no puede con ellos, ya que son ratones muy duros de roer. Uno es el primo "Músculos" y el otro es un anciano ranchero bastante peligroso.

SUS COMPAÑEROS

MAMI: Es una enorme mujer que se encarga de las tareas de la casa donde viven los dueños de **Tom**. Nunca se le ve la cara y cuando aparece siempre es para regañar al sufrido gato.

SPIKE: Es el terror de **Tom**. **Jerry** siempre se las ingenia para ponerle en contra del gato y salir airoso de cualquier situación. Este enorme bulldog tiene a **Tom** fichado porque cree que molesta a su cachorro siempre que puede.

NIBBLES: Es el invitado especial de algunos capítulos. Es un ratón un poco más pequeño que **Jerry** y con un carácter muy fuerte.

BUTCH: Es un gato con muy malas pulgas y es el rival de **Tom**. Necesita ser mejor que él en todo. Además también intenta tener todo lo que desea **Tom**, incluso atrapar a **Jerry**.

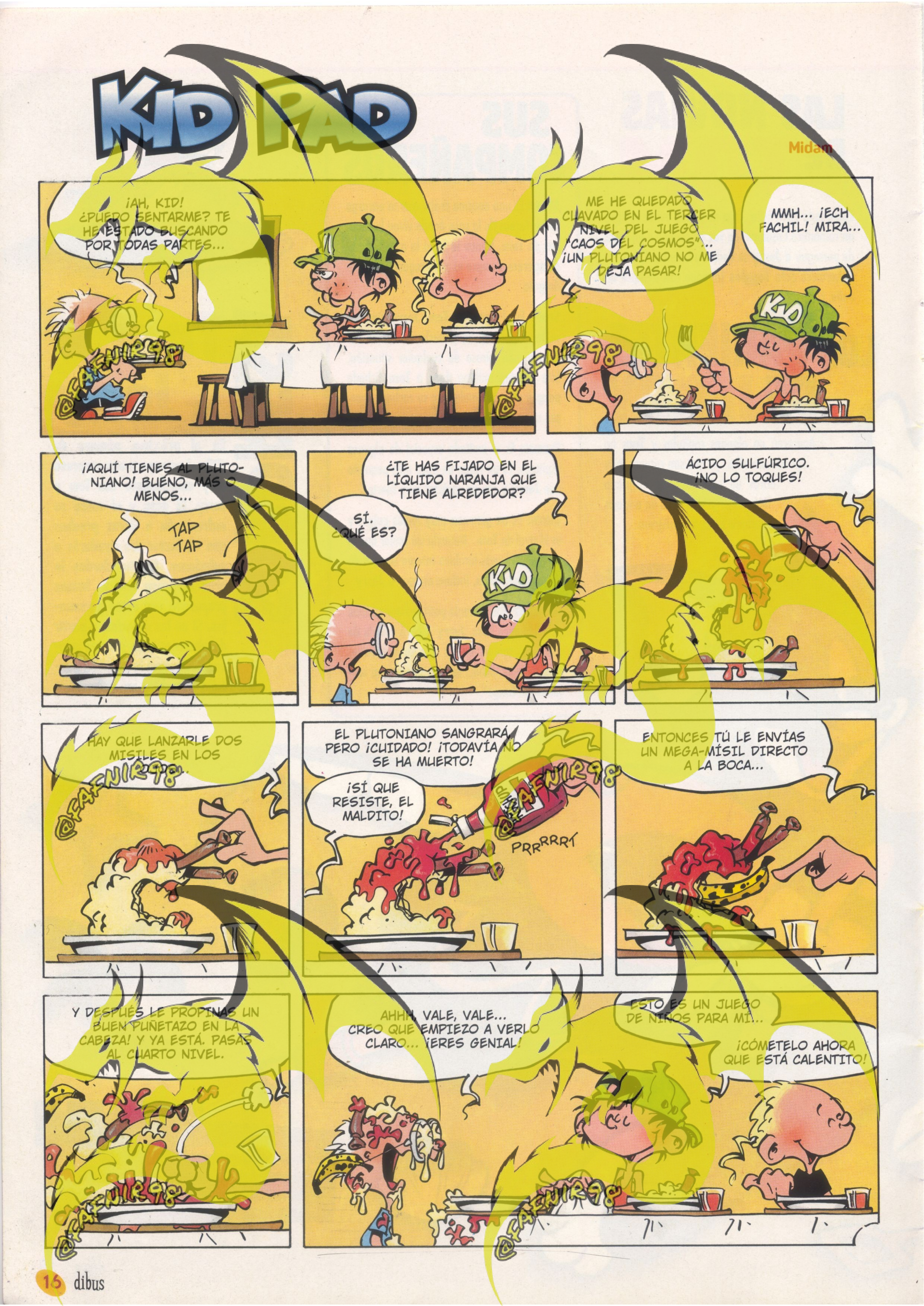
DUCKLING: Este inocente patito es una víctima perfecta para **Tom**. **Jerry** deberá sacarle de todos los apuros en los que se encuentre. Nunca mejor dicho, "le saca siempre las castañas del fuego".

SORPRESA Tom y Jerry

En el próximo número de ¡Dibus! os espera una sorpresa muy emocionante con Tom y Jerry. El gato y el ratón se enfrentarán a duras pruebas que tú, lector, les ayudarás a solucionar. No te pierdas la gran sorpresa que te hemos preparado con estos personajes. Si no les conocías, a partir de ahora pueden ser tus nuevos amigos en la pequeña pantalla y también en ¡Dibus!

¡NO SÓLO EN LA TV!

- Dos juegos para **Gameboy**.
- Infinidad de camisetas, llaveros, gorras, pins...
- Sus aventuras se han recopilado en todos los soportes posibles, como el vídeo, el láserdisc o el DVD.


KID PAD
Midam
¡AH, KID! ¿PUEDO SENTARME? TE HE ESTADO BUSCANDO POR TODAS PARTES...
ME HE QUEDADO CLAVADO EN EL TERCER NIVEL DEL JUEGO "CAOS DEL COSMOS"... ¡UN PLUTONIANO NO ME DEJA PASAR!
MMH... ¡ECH FACHIL! MIRA...
¡AQUÍ TIENES AL PLUTONIANO! BUENO, MÁS O MENOS...
TAP TAP
¿TE HAS FIJADO EN EL LÍQUIDO NARANJA QUE TIENE ALREDEDOR?
SÍ. ¿QUÉ ES?
ÁCIDO SULFÚRICO. ¡NO LO TOQUES!
HAY QUE LANZARLE DOS MISILES EN LOS
EL PLUTONIANO SANGRARÁ, PERO ¡CUIDADO! ¡TODAVÍA NO SE HA MUERTO!
¡SÍ QUE RESISTE, EL MALDITO!
PRRRRRT
ENTONCES TÚ LE ENVÍAS UN MEGA-MÍSIL DIRECTO A LA BOCA...
Y DESPUÉS LE PROPINAS UN BUEN PUÑETAZO EN LA CABEZA! Y YA ESTÁ. PASAS AL CUARTO NIVEL.
AHHH, VALE, VALE... CREO QUE EMPIEZO A VERLO CLARO... ¡ERES GENIAL!
ESTO ES UN JUEGO DE NIÑOS PARA MÍ...
¡CÓMETELO AHORA QUE ESTÁ CALENTITO!

Con amigos como éstos nunca perderás el sentido del HUMOR...





BROKEN SKY

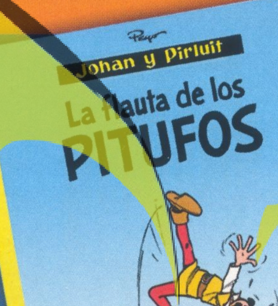
Dragones, magos, guerreros... Aventuras fantásticas en un mundo lleno de peligros.

Por Chris Wooding.
Número 7 ya a la venta.

LA MAZMORRA 2: EL REY DE LA PELEA

Siguen las divertidas aventuras de un ridículo pato en un mundo de fantasía y magia. Únete a él, la risa está asegurada.

Por Sfar y Trondheim.
Ya a la venta.



LA FLAUTA DE LOS PITUFOS

Vive la primera gran aventura de los Pitufos con esta historia llena de emociones y buen humor.

Por Peyo. Ya a la venta.



LUPO ALBERTO EL GRANDE

Los divertidos personajes de la granja McKenzie llegan con sus historias más locas y divertidas.

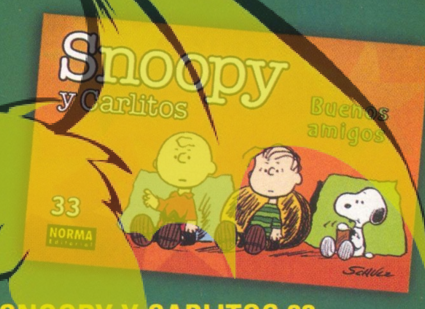
Por Silver. Ya a la venta.



GARFIELD 41

El gato más perezoso y socarrón de los cómics en sus mejores historias. ¡Para partirse de risa!

Por Jim Davis. A la venta en mayo.



SNOOPY Y CARLITOS 33

La tira de prensa más famosa tiene más fuerza y buen humor que nunca en su 50 aniversario.

Por Charles Schulz. A la venta en mayo.

Si no los encuentras en tu punto de venta habitual, llámanos al Tel. 902 120 144.





FANTASIA 2000

¿Os gusta Mickey Mouse? ¿Y el Pato Donald? Pues si queréis volver a verles juntos no os perdáis Fantasia 2000. Disney nos sorprende con una desfilada de pequeñas historias de dibujos animados con principio y final, combinando la animación más espectacular con una música de ensueño.

Por: Armando Vila

FANTASIA es un proyecto surgido de la imaginación del mismísimo creador de sueños, del propio **Walt Disney**. Su idea era reunir a un grupo de los mejores animadores de su época, los profesionales que habían hecho realidad películas inolvidables como **BLANCANIEVES** y **PINOCHO** y darles libertad creativa para hacer una película sin diálogos, una "película concierto" en la que las imágenes otorgaran un sentido visual a piezas de música clásica escogidas por los propios equipos de animadores.

El resultado de una idea tan atrevida fue magnífico y en 1940 se estrenó en todos los cines de Estados Unidos **FANTASIA**. Pero el sueño de **Walt** iba más allá del simple estreno de un largometraje, quería que **FANTASIA** fuera una película eterna que se reestrenara cada año con nuevos segmentos de animación, en una evolución constante que mostraría a todo el mundo las innovaciones que se fueran realizando en el campo de la animación. Ese sueño se vio truncado por la fría acogida del público, lo que obligó a **Disney** a abandonar la idea.

Pero los años hicieron justicia a **FANTASIA**, y poco a poco se fue convirtiendo en todo un clásico, respetado tanto por el público como por la crítica. Ese respeto y ese éxito tardío reavivó la idea original de reestrenar la película con nuevas secuencias. Y fue **Roy E. Disney**, el propio sobrino de **Walt**, el que tomó el relevo y puso en marcha la maquinaria necesaria para convertir los sueños en realidad. Y de sueños se trataba, ya que **Roy E. Disney** ya ima-



ai[illegible] nuevas escenas para **FANTASIA** nada menos que a la edad de [illegible] años. Su padre, **Roy O. Disney**, le contaba cómo su tío **Walt** ideaba nuevas historias para **FANTASIA**, y la imaginación del niño creó mentalmente sus propios cortometrajes y sus propios trocitos de **FANTASIA**. A mediados de los años ochenta, **Roy E. Disney** decidió que ya era el momento de compartir esos sueños con alguien, y le explicó a **Michael Eisner**, el director de la compañía, lo que tenía en mente. El proyecto se aprobó, y desde que empezó a producirse han sido nueve años de duro trabajo hasta este significativo año 2000, el año del regreso de **FANTASIA**.

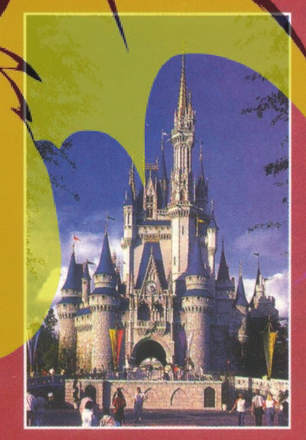
FANTASIA 2000 tenía que ser fiel a las metas marcadas por la película original. Tenía que aportar innovación y originalidad, tenía que ser un producto moderno y tenía que utilizar lo último en avances tecnológicos y contar con algunos de los mejores animadores del mundo. Todos estos objetivos se han cumplido, y **FANTASIA 2000** cubre las expectativas que se habían puesto en ella con un sobresaliente. Para varios de los segmentos de la película se ha utilizado la última tecnología informática, el sonido ha sido grabado digitalmente para crear la sensación de estar escuchando a la orquesta en directo y, por si todo esto no fuera suficiente, **FANTASIA 2000** es el primer largometraje de difusión comercial que se estrena en una sala **IMAX**, un hecho histórico que, sin duda, revolucionará nuestro modo de ver cine. Para acabar de redondear el espectáculo, **FANTASIA 2000** cuenta con la colaboración de la **Orquesta Sinfónica de Chicago** dirigida por el maestro **James Levine**, que no se limitó a ocuparse de la dirección musical y aportó muchas ideas para la concepción general de la película.

En **FANTASIA 2000** también hay intermedios entre los diferentes fragmentos de animación, como en la película original, y estas pausas sirven para que actores muy conocidos de **Hollywood** hagan de presentadores. **Steve Martin**, **Itzhak Perlman**, **Bette Middler**, **Quincy Jones**, **James Earl Jones**, **Penn & Teller** y **Angela Lansbury** son los encargados de introducirnos en el particular universo que supone cada nueva historia. Y claro, tampoco podía faltar **Mickey Mouse**, que presenta a su querido compañero de aventuras, el igualmente famoso **Pato Donald**, en su propio cortometraje.

WALT DISNEY *el creador de sueños*

Sin duda, la primera película de **FANTASÍA** se hizo realidad debido al empeño del propio **Walt Disney**, de cuya imaginación han surgido algunas de las ideas que han fascinando a varias generaciones de niños (y no tan niños) de todo el planeta. Para llevar a cabo sus sueños, **Walt Disney** colaboró con todo tipo de personajes famosos. Durante la realización de **FANTASÍA**, **Walt Disney** colaboró con músicos de la talla de **Leopold Stokowsky** y **Stravinsky**. También es conocida su colaboración con **Dalí** para la realización de un cortometraje para una posible secuela de **FANTASÍA**.

Walt Disney se convirtió con los años en una verdadera figura popular y en un personaje conocido en todos los rincones del planeta gracias a sus películas y series de dibujos animados, a las que siguieron los famosos parques de atracciones y las películas de imagen real. Hoy día, el nombre de **Walt Disney** ha traspasado la barrera del nombre propio y ya es todo un símbolo de diversión y de valores positivos.





1 SINFONÍA Nº 5 DE LUDWIG VAN BEETOHOVEN
Dirigido por Pixote Hunt.



Puede que "Sinfonía nº 5" no os diga nada, pero si pensáis en **¡Da Da Da Daaaa!** seguro que caéis en la cuenta de la música que acompaña a este segmento. Se trata de un corto muy artístico en el que los protagonistas son las formas y los colores. Unas formas geométricas, parecidas a unas mariposas, muy coloristas, vuelan libremente por unos paisajes llenos de luz y color y deben enfrentarse a unas formas oscuras que quieren acabar con la luz de su mundo.

2 PINOS DE ROMA DE OTTORINO RESPIGHI
Dirigido por Hendel Butoy



Si os gustan las ballenas, éste es vuestro fragmento. Está realizado mezclando varios tipos de animación, de lo más clásico a lo último en infografía, y cuenta las aventuras de un pequeño ballenato que aprende a volar (las ballenas vuelan en este fragmento) y de su familia de ballenas.

3 RHAPSODY IN BLUE DE GEORGE GERSHWIN
Dirigido por Eric Goldberg



Un segmento muy divertido en el que seguimos de cerca a varios neoyorquinos y sus aventuras y desventuras personales. Al final, la vida de todos se cruzará y cambiará irremediablemente. Este corto está dirigido por **Eric Goldberg**, el animador que se ocupó de dar vida al genio de **Aladdin**, toda una garantía de diversión.

4 CONCIERTO PARA PIANO #2, ALLEGRO, OPUS 102 DE DMITRI SHOSTAKOVICH
Dirigido por Hendel Butoy



¿Quién no conoce el cuento de **Chritian Andersen**, **EL SOLDADITO DE PLOMO**? Pues para los que lo conocéis aquí tenéis una versión **Disney** con animación por ordenador incluida, y para los que no lo conocéis ésta es vuestra oportunidad de descubrirlo. Como en **PINOS DE ROMA**, el corto mezcla el ordenador con animación clásica y fondos pictóricos.

Lo que hay detrás de la magia

Para todos aquellos a los que nos gusta dibujar y pintar, observar cómo se ha hecho una película es algo fascinante. Si esa película es de **Walt Disney**, la fascinación es aún mayor. Los archivos de la compañía están repletos de dibujos como los que os mostramos aquí: diseños de personajes, bocetos de fondos, storyboards (es decir, una serie de viñetas que ilustran cómo serán los planos), pruebas de color... Son bocetos que ayudarán a crear el dibujo que veremos en la pantalla, pero para muchos son tanto o más bonitos que el resultado final.

Por suerte, muchos de estos dibujos no están sólo al alcance de unos pocos privilegiados, ya que **Disney** edita libros de todas sus películas en los que recopila un montón de ilustraciones, al tiempo que se explica todo el proceso de producción. Posiblemente dentro de muy poco estos libros se puedan encontrar en nuestro país. De momento, ahí va un aperitivo extraído del libro de ilustraciones de **FANTASÍA 2000**.





5 EL CARNAVAL DE LOS ANIMALES DE CAMILLE SAINT-SAËNS
Dirigido por Eric Goldberg

Es el segundo segmento dirigido por **Eric Goldberg**, y éste es todavía más divertido que el primero. Nuestro protagonista es un flamenco juguetón al que le encantan los yo-yos. Su problema es que sus compañeros flamencos no comparten su pasión por tan diabólico instrumento e intentan convencerle de que lo deje… sin mucho éxito.

6 EL APRENDIZ DE BRUJO DE PAUL DUKAS
Dirigido por James Algar

Es el único segmento que se mantiene de la película original. Ya sabéis, **Mickey** intentando emular a su maestro, un brujo muy poderoso, y la lía de mala manera. Para el aprendiz de brujo no pasan los años, y en pleno año 2000 sigue siendo un corto precioso y digno de admiración.

7 POMPA Y CIRCUNSTACIA, MARCHAS 1,2,4 Y 4 DE SIR EDWARD ELGAR
Dirigido por Francis Glebas

Donald llevaba muchos años algo mosca por no haber podido participar en la primera **FANTASIA**. Ahora se hace justicia, y **Donald** tiene su propio segmento, en el que es el protagonista absoluto… bueno, él y una pareja de animales de todas las especies de la Tierra. Sí, lo habéis adivinado, se trata de una versión animada de la bíblica historia de **Noé**, con arca y todo, en la que **Donald** hace de ayudante de **Noé**, el primer miembro de **Greenpeace**. Evidentemente, con **Donald** de prota, la historia es en clave de humor.

8 SUITE PÁJARO DE FUEGO, VERSIÓN DE 1919 DE IGOR STRAVINSKY
Dirigido por Paul y Gaëtan Brizzi

Es el segmento que cierra la película, y es otro de los que combina animación por ordenador y lo mejor de las técnicas clásicas. Es una historia de destrucción y renacimiento en la que la Madre Naturaleza despierta de un largo letargo sólo para encontrarse con un ave de fuego que lo destruye todo a su paso. Pero tras la destrucción viene el renacimiento de la naturaleza. Un corto muy logrado y visualmente muy espectacular.



Disney
Un mundo de FANTASIA

Todos conocemos las fantásticas películas de Walt Disney, pero la historia de una de las compañías de entretenimiento más grande del mundo se remonta a muchos años atrás...

Podríamos considerar el 16 de octubre de 1923 como la fecha de nacimiento de los **Estudios Disney**. Ésa fue la fecha en la que **Disney Brothers Studio** (el **Estudio de los Hermanos Walt y Roy Disney**) firmó un contrato con una distribuidora de Nueva York para producir seis cortometrajes animados de **Alicia** que mezclaban animación e imagen real, como en **Roger Rabbit**. Es en 1926 cuando los dos hermanos deciden cambiar el nombre de su empresa y pasan a llamarse **The Walt Disney Studio**, un nombre que les haría famosos y les convertiría en figuras históricas.

Walter y Roy junto a la primera estatuilla de Hollywood que ganó el estudio.

Pero los principios son duros, y los problemas económicos persiguen a los **Disney** que, por suerte, no dejan de recibir encargos de trabajo, y en abril de 1927 entregan el primer corto de un nuevo personaje, **Oswald the Lucky Rabbit**, que se convierte rápidamente en todo un éxito. El único inconveniente es que los **Disney** no son los propietarios de los derechos de su trabajo, y su distribuidor, **Charles Mintz**, intenta obligarles a cobrar menos por cortometraje con la amenaza de dejarles fuera del juego, cosa que finalmente acaba pasando. Pero esta situación no hunde a **Walt Disney**, al contrario, le motiva y le empuja a crear un nuevo personaje, un ratón que inicialmente se llama **Mortimer**, un nombre que no gusta a la mujer de **Walt**, **Lillian**, que le propone otro: **Mickey Mouse**. ¿Os suena?

En mayo de ese mismo año se estrena el cortometraje **Plane Crazy**, protagonizado por **Mickey Mouse**. Esta vez, **Walt** no quiere sorpresas, y se reserva todos los derechos del personaje sin compartirlos con ningún distribuidor. Pero la empresa no acaba de funcionar, la competencia es muy dura y es difícil hacerse un hueco entre tantos personajes populares como **Krazy Kat** (La gata loca) o el propio **Oswald**. **Walt** decide hacer algo único, algo que diferencie sus dibujos animados de los demás, y el 18 de noviembre de 1928 se estrena **Steambot Willie**, un cortometraje protagonizado por **Mickey Mouse** que se convierte en el primer dibujo animado sonoro, y que obtiene un éxito inmediato.

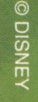
En los años siguientes, una serie de cortometrajes van presentando a los que se convertirán en los personajes clásicos de **Disney**: **Minnie Mouse**, **Horacio** y **Goofy**. La compañía se centra en intentar sacar más provecho de sus creaciones y lanza todo tipo de *merchandising* (productos sobre los personajes) de **Mickey Mouse** y publica tiras diarias con sus personajes en los periódicos americanos.

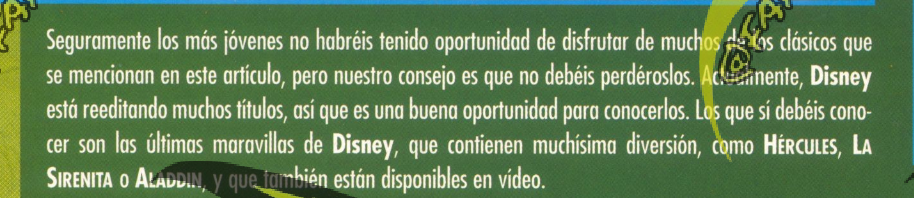


Blancanieves y los siete enanitos, la primera película de animación.



El Rey León, uno de los mayores éxitos recientes de **Disney**.




Seguramente los más jóvenes no habréis tenido oportunidad de disfrutar de muchos de los clásicos que se mencionan en este artículo, pero nuestro consejo es que no debéis perdéroslos. Actualmente, **Disney** está reeditando muchos títulos, así que es una buena oportunidad para conocerlos. Los que sí debéis conocer son las últimas maravillas de **Disney**, que contienen muchísima diversión, como **Hércules**, **La Sirenita** o **Aladdin**, y que también están disponibles en vídeo.

En noviembre de 1932 **Walt Disney** recibe un Oscar por la creación de **Mickey**; **Flowers and Trees** recibe también un premio y se convierte en el primer film animado en recibir un galardón de la Academia. Son los primeros Oscar para la compañía de una larguísima lista que sigue aumentando hoy día.
La siguiente revolución llega en diciembre de 1937: se estrena **Blancanieves y los siete enanitos**, el primer largometraje (83 minutos) de animación de la industria del cine. Su coste, un millón y medio de dólares, casi provoca la bancarrota a **Disney**, pero la acogida popular y de la crítica es excelente. **Disney** ha vuelto a dar en el clavo.

En 1940 se estrenan otros dos largometrajes de animación: **Pinocho** y **Fantasia** y en 1941 se estrena la película **The Reluctant Dragon**, su primera incursión en las películas de imagen real (aunque, en este caso, combinada con animación).
En 1941 la Guerra afectó a los estudios **Disney**, y toda la empresa intenta ayudar realizando cortometrajes educativos para los diferentes cuerpos del ejército americano, el canadiense o el británico. También en 1941 se estrena el popular **Dumbo** y en 1942 el conocidísimo **Bambi**, dos éxitos que se unen a la lista de la compañía.

A continuación, la producción cinematográfica no decae y se estrenan clásicos como **La cenicienta** (1950), **Alicia en el país de las maravillas** (1951), **Peter Pan** (1953) y **La Dama y el vagabundo** (1955).
En 1954 se emite por primera vez en televisión, en la cadena ABC, el programa **Disneyland**, que se convierte en un bombazo popular. En 1955 abre sus puertas **Disneyland**, el primer parque temático de la compañía, un sueño de **Walt** hecho realidad. El éxito es inmediato y los parques se convierten en otra fuente de ingresos de **Disney**. Hay que esperar hasta 1959 para ver otro largometraje animado de la factoría; esta vez se trata de **La bella durmiente**, una película que marca el final de una época y el principio de una nueva, en la que las películas de **Disney** utilizarán nuevos sistemas técnicos y tratarán otros temas, como en **101 dálmatas**, en 1961. Otro bombazo de la compañía es la película **Mary Poppins**, estrenada en 1964, una fantástica joya que mezcla imagen real y animación y que cuenta con una genial banda sonora premiada con un Oscar. El éxito de **Disneyland** empuja a **Walt** a preparar un segundo parque que se acabará llamando **Walt Disney World**, pero el genial creador no llega a ver su apertura, ya que muere en 1966 por complicaciones debidas a un cáncer de pulmón.

La compañía queda en manos de su hermano, **Roy O. Disney** que intenta mantener el espíritu de la empresa, pero la calidad de las películas acaba resintiéndose, y el último largometraje que aún conserva la influencia directa de **Walt** es **El libro de la selva**, estrenado en 1967. En 1971 por fin abre sus puertas **Walt Disney World**, y fallece **Roy O. Disney**. A partir de este momento la empresa sigue su camino, la actividad es frenética, y los cortometrajes, las películas de imagen real y los programas de televisión se suceden sin pausa, incluidas películas muy innovadoras como **Agujero negro**, en 1979 o **Tron**, en 1982. En 1983 se abre el parque japonés, **Tokyo Disneyland**, pero es 1984 el año que marca el renacimiento de **Disney**. En este año nace **Touchstone Pictures** con el estreno de la película de imagen real con **Tom Hanks**, **Splash!**, que se convierte en todo un éxito al que seguirían películas como **Tres solteros y un biberón**, **Good Moorning Vietnam** o **¿Quién engañó a Roger Rabbit?**

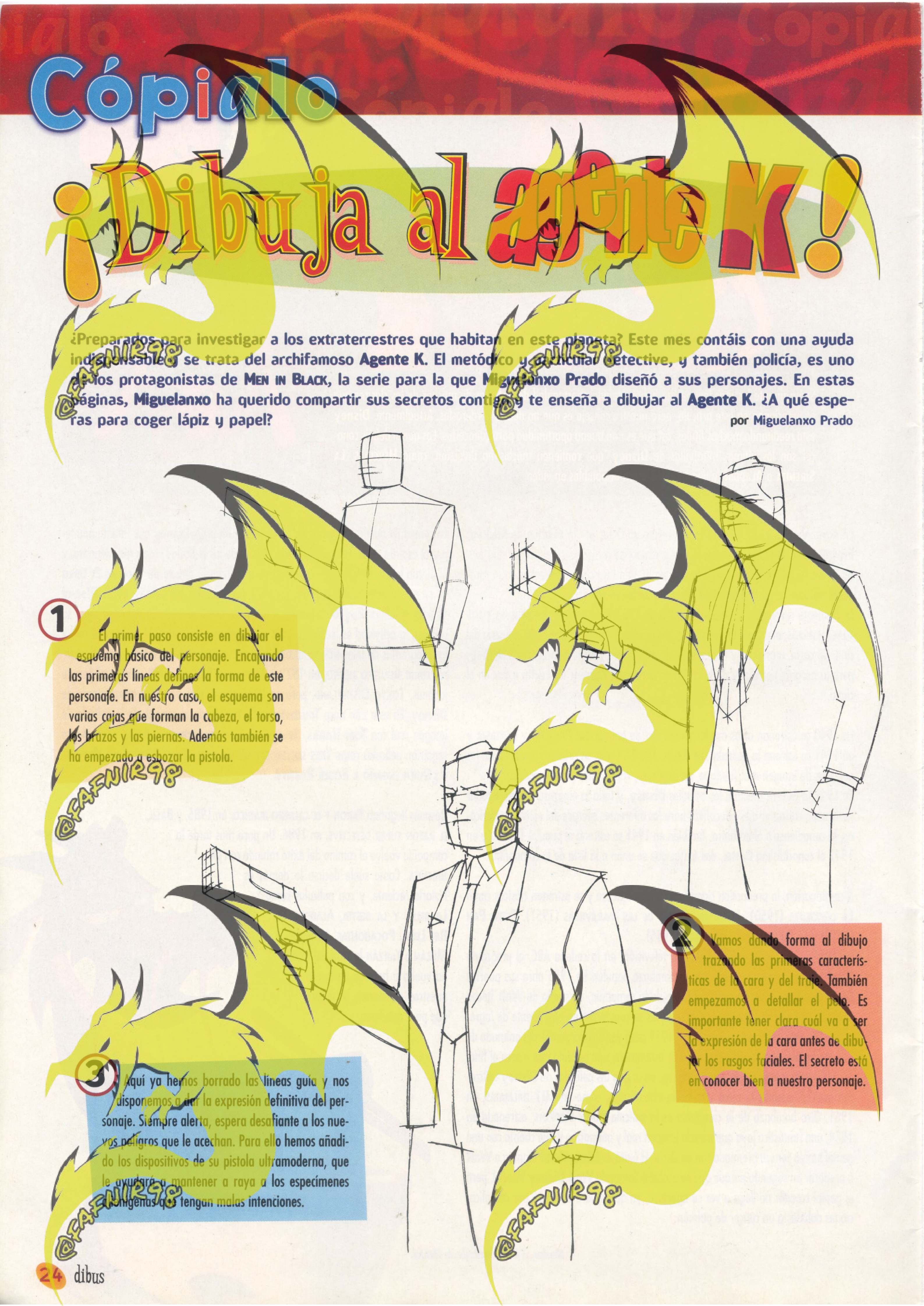
Después llegarían **Taron y el caldero mágico**, en 1985, y **Basil, el ratón super detective**, en 1986. Un poco más tarde la compañía vuelve al camino del éxito rotundo con **La Sirenita**. Como suele decirse lo demás es historia reciente, y con películas como **La bella y la bestia**, **Aladdin**, **El Rey León**, **Pocahontas**, **Hércules**, **Mulán** o **Tarzán** la casa del ratón ha vuelto a hacerse un hueco en nuestros corazones, y seguro que para quedarse.


Mushu, el divertido dragón de Mulán

¡Dibuja al agente K!

¿Preparados para investigar a los extraterrestres que habitan en este planeta? Este mes contáis con una ayuda indispensable: se trata del archifamoso **Agente K.** El metódico y particular detective, y también policía, es uno de los protagonistas de **Men in Black**, la serie para la que **Miguelanxo Prado** diseñó a sus personajes. En estas páginas, **Miguelanxo** ha querido compartir sus secretos contigo y te enseña a dibujar al **Agente K.** ¿A qué esperas para coger lápiz y papel?

por Miguelanxo Prado



1 El primer paso consiste en dibujar el esquema básico del personaje. Encajando las primeras líneas defines la forma de este personaje. En nuestro caso, el esquema son varias cajas que forman la cabeza, el torso, los brazos y las piernas. Además también se ha empezado a esbozar la pistola.

2 Vamos dando forma al dibujo trazando las primeras características de la cara y del traje. También empezamos a detallar el pelo. Es importante tener clara cuál va a ser la expresión de la cara antes de dibujar los rasgos faciales. El secreto está en conocer bien a nuestro personaje.

3 Aquí ya hemos borrado las líneas guía y nos disponemos a dar la expresión definitiva del personaje. Siempre alerta, espera desafiante a los nuevos peligros que le acechan. Para ello hemos añadido los dispositivos de su pistola ultramoderna, que le ayudará a mantener a raya a los especímenes alienígenas que tengan malas intenciones.


4 Damos los últimos toques con el lápiz para acabar de definir formas.
5 Es el momento de ponerle tinta al dibujo. Escoge el método que prefieras, aunque en este dibujo nos iría bien una plumilla de trazo fino o bien un rotulador de punta fina.
SOLO NOS QUEDAN DOS PASOS PARA TERMINAR EL DIBUJO. A NUESTRO AGENTE K YA LE QUEDA MENOS PARA SALIR A PATRULLAR POR LAS CALLES.
6 Y ahora... ¡A colorear! ¿A que ha quedado chulo?
dibus 25

Zoé, en el país de las hadas

Guión y color: Vergara Dibujo: Ágreda




Date el gustazo con Digimon.
Todos los días a las 11:30, 16:00 y 21:20
Euskaltel
supercable
ONO
retena
reterioja
Canarias Telecom
ABLE
CANAL SATÉLITE DIGITAL
FOX KIDS
www.foxkids.es
FOX KIDS TM © FOX KIDS ESPAÑA 2000. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. © 1999 AKIYOSHI HONGO TOEI ANIMATION
@FAFNIR98



CHICKEN RUN

¿A quién estás llamando gallina?

Ya están aquí. Las gallinas más marchosas del verano están dispuestas a todo para escapar del gallinero en el que viven, porque sus dueños, el matrimonio Tweedy, son más terribles de lo que os podéis imaginar. En este número de ¡Dibus! os presentamos a las aguerridas protagonistas de esta historia sin par. ¡No te puedes perder esta película!

Babs

Es inocentona, cotilla... la maruja del corral. Esta gallina tan alegre es una buena compañera y está dispuesta a ayudar en todo a **Ginger**, para conseguir escapar por fin del corral en el que sufren la tiranía del matrimonio **Tweedy**. **Babs** lleva sus agujas y su ovillo de lana dondequiera que vaya. ¡Nunca se aburre!

Rocky

Este gallo americano revoluciona al corral con su espectacular llegada aérea. Un día que las gallinas estaban reunidas planeando una nueva estrategia de huida, se rompen unas tablas del techo y aterriza **Rocky**, que afirma haber caído mientras volaba. Su energía y vitalidad se contagian en todo el corral y decide unirse a las fugitivas.

Ginger

Es la visionaria y la cabecilla de las gallinas rebeldes. Junto a **Mac** pone en marcha todos los planes que se le ocurren para escapar ¡sin que ninguno funcione! y cuando llega **Rocky** una nueva esperanza se adueña de ella. Pero es muy desconfiada y no deja de recelar del gallo recién llegado, al que intenta controlar en todo momento.

Mac

Una verdadera genio de las matemáticas. Lleva unas gafas de su invención y trabaja concienzudamente dibujando planos de los extraños aparatos voladores en los que pretenden escapar de la granja de los **Tweedy**. Forma equipo con **Ginger**, pero le cuesta mucho seguir los rápidos y alocados cálculos de su amiga y compañera.



La máquina infernal

Este invento es obra del matrimonio **Tweedy**. Con esta máquina quieren fabricar el pastel de pollo con el que piensan enriquecerse.

Nick & Fetcher

Este par de ratas son dos comerciantes de mucho cuidado que sólo piensan en el dinero. Visitan el corral de vez en cuando ofreciendo los objetos más dispares a las gallinas a cambio de un módico precio que siempre se cobran en huevos. ¡Cómo no!

Sr. y Sra. Tweedy

Son los malos de esta historia. La señora **Tweedy** destaca por su mal carácter y es ella la que lleva los pantalones en la granja. Su objetivo es hacerse rica fabricando pasteles de pollo, aunque odia profundamente a las gallinas. Su marido siempre hace lo que ella le pide.

Bunty

Es la responsable del equipo y la que más toca de pies en el suelo durante las frecuentes reuniones del corral. Tiene un carácter muy fuerte y le cuesta dar el brazo a torcer; además, está muy orgullosa de ser la mejor ponedora de la granja y con diferencia. Su gran corpachón impone respeto a las demás gallinas, pero en realidad es un trozo de pan.

Fowler

El gallo más veterano y gruñón está entrado en años y no le hace ninguna gracia la llegada de **Rocky**. ¡No puede haber dos gallos en un mismo corral! **Fowler** se aferra a sus recuerdos de cuando era la mascota de la R.A.F. británica durante la Segunda Guerra Mundial. Todo un personaje.

CONVIÉRTETE EN UN ARTISTA CON Disney Channel

En el anterior número de ¡Dibus! te contábamos la historia que hay detrás de los logotipos del canal de televisión Disney Channel, de las pequeñas películas que con ellos se hacen, y cómo se convierten en parte importante de su programación.

En este número descubriremos el proceso que hay detrás de la animación en 3 dimensiones de cada uno de esos logotipos de la mano de Christo Nikolov, creador del logotipo de Misterios y leyendas, que puedes ver a continuación.

LA IDEA

El primer paso es lograr una buena idea de qué es lo que queremos hacer. Hay ocasiones en que la idea ya está decidida y sólo es necesario inventarnos la historia mientras que en otros casos es necesario partir desde el principio.
Sea como sea, los diseñadores deben documentarse: leer, ver películas, cualquier cosa que pueda tener relación con el proyecto y pueda darles ideas para el diseño.

EL BOCETO

Una vez aprobada la idea, se plasma en papel haciendo unos dibujos.
En este caso se comenzó por el final de la película, que era el logotipo de **Disney Channel** representando **Misterios y leyendas**. Partiendo de los elementos que lo forman se desarrolló la historia hacia atrás, dibujando las etapas intermedias para tener un guión de lo que sucede en la minipelícula. El resultado final es un pequeño cómic al cual se llama *storyboard*.



LOS ELEMENTOS

Una vez definida esta historia hay que hacer un diseño de todos los elementos que aparecen. El objetivo es que el diseñador tenga claro cómo son esos elementos y le sea más fácil hacer el diseño en 3-D después.

Hasta aquí es donde llegan las técnicas tradicionales. El equipo deja ahora de lado los lápices y el papel y y le toca el turno a los ordenadores, que será lo que usen para animar y dar vida a estos dibujos.

EL ESCENARIO

Lo primero que hay que hacer en el ordenador es definir el escenario en que se va a desarrollar la acción. En nuestro caso, se trataba de un templo con puertas secretas que abren un pasillo con columnas a los lados. Este escenario es un espacio tridimensional formado por figuras geométricas básicas (líneas, cuadrados, triángulos...)
En él iremos incluyendo todos los elementos que participan en la historia.

MALLAS Y TEXTURAS

A continuación tenemos que definir el volumen de las piezas. Para ello se crean unas mallas que permiten que el ordenador entienda cuál es su forma exacta y después haga una animación que nos dé esa sensación de 3-D.

Sobre esta malla se aplican texturas. En nuestro caso todo eran colores cálidos y las texturas iban desde la roca de la bola a la tierra del suelo pasando por el metal de la [illegible]. Así, lograremos que toda la película tenga una sensación lo más real posible.

LA ILUMINACIÓN

Una de las ventajas de la animación por ordenador es que nos permite definir exactamente desde dónde queremos que salga la luz, cómo queremos que se iluminen los elementos, etc. El objetivo debe ser siempre resaltar lo más importante de la historia, dejando de lado todas aquellas cosas que no añaden nada. En nuestro caso, la iluminación provenía de las antorchas del pasillo y ésa fue la instrucción que se le dio al ordenador.

También se le aplicaron efectos especiales a la imagen como la neblina, el chisporroteo de las antorchas, el fuego del mosaico, etc.

LA ANIMACIÓN

Pero hasta ahora no hemos animado nada. Sólo le hemos dado un montón de órdenes al ordenador para que haga la película. Ha llegado el momento de renderizar. El *rendering* es el proceso a través del cual el ordenador coge todas esas órdenes que le hemos dado y elabora un montón de imágenes fijas (25 imágenes/segundo) que una vez puestas todas juntas nos permitirán ver una película en toda regla. Cada una de estas imágenes fijas tiene 1.600.000 puntos.

Esto es un proceso muy largo y lento. Para que te hagas una idea fueron necesarias 72 horas para animar esta película que te presentamos y el resultado final ¡¡solo duraba 12 segundos!! Una vez acabado el proceso, se debe revisar la animación para pulir algunas cosas que no hayan salido bien o hacer algún cambio de última hora.

SONIDO

Como imaginarás, aún falta un elemento importante en toda película que se precie: el sonido. Ahora que ya tenemos una película animada, hay que llevarla a las salas de sonido. Los técnicos serán quienes se encarguen de añadirle los efectos especiales y la música que harán que todo tenga mayor realismo. En nuestro caso, se oían pisadas, las chispas de las antorchas, la verja subiendo, la bola rodando, etc... También se le puede añadir alguna música de fondo que ambie te aún más la película.

APROBACIÓN Y EMISIÓN

Ha llegado el momento de pasar la prueba de fuego. Todo este trabajo se presenta y si no se decide hacer nuevos cambios, se lleva al departamento de emisiones, que serán los encargados de hacer que esta película llegue a los televisores de todos los abonados a **Disney Channel**.



Ahora te toca a ti

Queremos que te conviertas en un artista de la mano de **Disney Channel**. Para ello sólo tienes que dejar volar tu imaginación e inventarte una historia.

¿El tema? **La naturaleza**. Dibuja un logotipo de **Disney Channel** en un folio blanco (o sea, tamaño DIN A 4) y utiliza para ello elementos de la naturaleza: plantas, flores, hojas, insectos, animales, piedras, etc. Lo que se te ocurra. Cualquier idea es buena. Ten en cuenta que el dibujo no puede ser más grande que un folio.

Cuéntanos en un folio aparte (puede ser, por ejemplo, en una hoja de libreta o escrito con ordenador, como quieras) la historia que hay detrás de tu dibujo: cómo empieza, cómo se desarrolla y cómo, al final, aparece el logotipo de **Disney Channel**.

Disney Channel seleccionará la mejor de todas las historias y la animará, convirtiéndola en una pequeña película, que se emitirá como parte de la programación de **Disney Channel**. El ganador recibirá un vídeo con su logotipo animado siguiendo su historia.

Además, entre todos los diseños que recibamos, se sortearán 15 camisetas y 15 mochilas exclusivas de **Disney Channel**. Envíanos el dibujo y la historia junto con tus datos personales a:

Concurso logo Disney Channel
NORMA EDITORIAL - Revista ¡DIBUS!
Fluvià, 89 - 08019 Barcelona



Jóvenes Dibujantes

Una guía para comenzar a dibujar

por Daniel Torres

¿Cómo es tu cuarto?

Ya habíamos dicho que se puede dibujar en cualquier sitio, pero el lugar donde más a menudo lo vas a hacer en tu cuarto.

Si tienes un cuarto grande que además no compartes con ningún hermano, ¡qué suerte la tuya! Pero también en un cuarto pequeño se puede dibujar bien.







Es inevitable que después de una sesión de dibujo lo tengamos todo un poco desordenado. ¡Incluso muy desordenado! Por eso, al terminar, hay que colocar cada cosa en el sitio que le tengamos asignado; así lo encontraremos sin dificultad al comenzar otra sesión y ganaremos... ¡tiempo!

LA LUZ

Métete en un cuarto totalmente oscuro y verás... ¡que no ves nada! Sin luz no hay imágenes, ni formas, ni colores. Sin luz no hay dibujo.



Grande o pequeño, lo que sí debe tener nuestro cuarto es una ventana, como mínimo, por la que entre abundante luz. Nunca hay que dibujar en la penumbra, es muy malo para nuestro dibujo... y para nuestros ojos.

También es importante que procuremos alejarnos de los ruidos fuertes y que evitemos la música a todo volumen: dibujar exige una importante concentración.

LA MESA

La mesa en la que dibujéis no tiene que ser muy grande...

... ni muy pequeña.

Como el cuarto, también la mesa debe estar ordenada y con todo lo que necesitemos al alcance de la mano.

Ensaya el que sea más cómodo para ti.

Quién es quién en FUTURAMA

Matt Groening vuelve a la carga con FUTURAMA, la serie de ciencia ficción más desternillante de la tele. La podemos ver cada sábado en Antena 3, a las 13:30 del mediodía y seguir las aventuras del cafre ex repartidor de pizzas Phillip Fry en un nuevo mundo lleno de sorpresas. En este y otros números de ¡Dibus! os iremos explicando las divertidas curiosidades de esta entretenida serie. Pero... ¿Quién es quién en FUTURAMA?

por Mary Molina

Leela

La bella extraterrestre del ojo único. ¡Menudo problema si se tiene que poner lentillas! ¿Dónde iba a encontrar una tan grande? **Leela** es fuerte y decidida y se une a **Phillip** poco después de que él despierte de su congelación. Antes trabajaba en la oficina de asignación de destinos. Actualmente es la capitana de la nave **Captain of the Planet** que se encarga de repartir "ciertos encargos". **Leela** es experta en artes marciales.

Phillip Fry

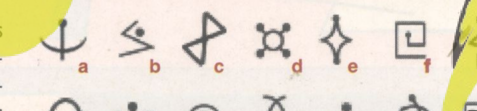
Es un repartidor de pizzas que se queda congelado accidentalmente en el fin de año de 1999. Tiene tan mala suerte que no se despierta hasta 2999, y lo primero que ve es a una guapa alienígena que sólo tiene un ojo mirándole fijamente. Ella es **Leela**, la encargada de asignar empleo a la gente implantándoles el llamado "chip del trabajo", ideado para que el trabajador no piense ni se queje. Cuando **Phillip** se niega a que le implanten el chip, **Leela** también reniega de su trabajo y escapan juntos.

Bender Unit 22

A este aparatejo le gusta beber, fumar y robar, pero es útil algunas veces, así que los dos fugitivos le aceptan por el momento. Como es metálico, alguna vez ha servido como imán para enganchar la nave (una vez que **Leela** y **Phillip** quedaron atrapados en la Luna); también puede alargar mucho los brazos, pero cuando lo hace siempre tiene problemas, especialmente con la policía... Antes de unirse a **Phillip** y **Leela**, trabajaba como doblador de vigas.

abecedario alien

En esta serie se escriben y hablan muchos idiomas diferentes, entre ellos los lenguajes alienígenas. Éste es uno de sus alfabetos. ¡Envía mensajes codificados a tus amigos en lenguaje extraterrestre!



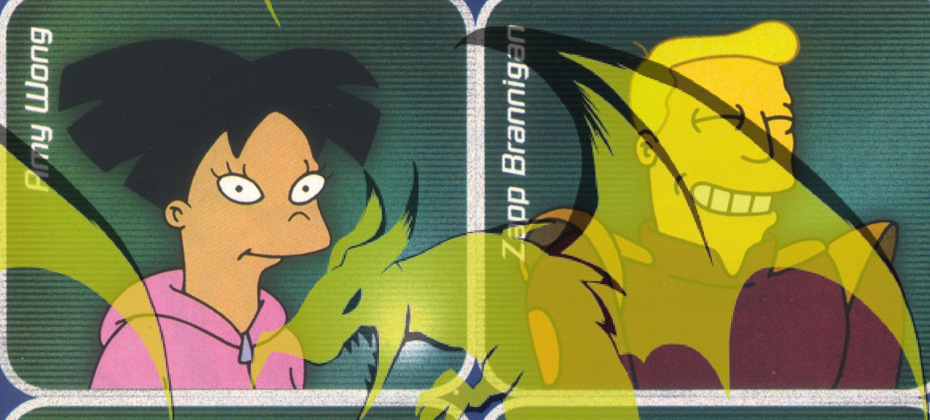




Personajes secundarios

Como en toda buena serie que se precie, FUTURAMA tiene una galería de personajes secundarios casi tan interesantes y divertidos como los protagonistas. Matt Groening nos a vuelto a demostrar que es un auténtico genio creando a los personajes más variopintos de la galaxia:









» Prof. Hubert Farnsworth

Es un inventor que cuenta con 149 años. También es el fundador de **Planet Express**, una empresa de reparto intergaláctico. Sus inventos son muy extraños y la mayoría no sirven para nada, pero el profesor sigue investigando tenazmente, esperando tener mejores ideas. Además es descendiente directo de **Phillip**, al que debe de considerar como una reliquia familiar.

» Doctor Zoidberg

El otro científico de la nave, aunque éste, en teoría, es médico no tiene ni idea de cómo funciona el cuerpo humano. Este doctor es de lo más extravagante. Su raza llegó a la tierra en el siglo XXII y eso provocó la extinción de las anchoas en nuestro planeta.

» Amy Wong

Esta estudiante de origen marciano trabaja como becaria en **Planet Express** porque tiene el mismo tipo de sangre que el **Profesor Farnsworth**. Es una ligona.

» Zapp Brannigan

Es el típico cuarentón fortachón al que todos (o casi todos) admiran. Tiene el título de capitán y pertenece a la **Orden Democrática de Planetas**. Dirige la nave **Nimbus**. En realidad es bastante miedica y sensiblero y, de una manera o de otra, consigue conquistar a Leela. Siempre le acompaña su fiel ayudante extraterrestre, **Kif Kroker**.

» Hermes Conrad

Él recibe los pedidos de **Planet Express** y es el encargado de que el negocio funcione. Paga facturas y lleva los números de la empresa. Además es deportista y representó a la Tierra en las olimpiadas de 2980.

» Nibbler

Es la fiel mascota de **Leela**. Procede del planeta **Vergon 6** y **Leela** le rescató cuando el planeta estaba a punto de estallar en mil pedazos. Come a todas horas y es de lo más travieso.



Curiosidades

» Una sombra sospechosa

En el primer capítulo, justo antes de que **Phillip** quede congelado, se puede ver una sombra extraña al lado de una mesa. Si uno mira con atención se puede ver que es **Nibbler**, la mascota de **Leela**. ¿Qué hace **Nibbler** en el siglo XX? ¿Se congeló **Phillip** por su culpa? ¡Lo averiguaréis en la segunda temporada de la serie!

» Personajes escondidos

¡Descúbrelos! Durante los capítulos de **FUTURAMA** aparecen extraños personajes que se pueden ver en algunas escenas. ¡Búscalos y descubre cuál es la relación entre estos personajes y los capítulos en los que aparecen!



Anímalo

El "Timing"

por Enrique Vicente

➜ Antes de comenzar a dibujar una animación, hay que tener muy claro el movimiento que nuestro personaje va a realizar, para saber la cantidad de dibujos que tendremos que hacer. De ello dependerá que el movimiento sea más rápida o más lenta. Cuantos más dibujos, más lenta es el movimiento. Lo podéis comprobar fácilmente con estos ejemplos.

Bota, rebota...

Primero, el rebote de una pelota.

A Según cae la pelota, su velocidad aumenta y los dibujos están más espaciados.

B Cuando la pelota golpea contra el suelo se comprime.

C Al despegar, alargamos un poco la pelota.

D En el punto más alto, se hace más lento y vuelve a su tamaño.

¡ MÁS RÁPIDO O MÁS LENTO

Ahora, fíjate en este péndulo. En los extremos pondremos más dibujos para "frenar" el movimiento, mientras que en el centro se da la mayor velocidad. ¡¡Y recuerda que para cubrir un segundo hacen falta 24 dibujos!!

concurso de Verano

¿Qué puedes hacer durante una larga tarde de verano? Los **Radikal Skaters** lo tienen muy claro y van a dejar las aventuras y el monopatín al menos por una tarde para ponerse a dibujar a sus personajes preferidos. ¿Quieres hacer como ellos? ¿Cuál es el personaje de dibujos animados que más te gusta? Y lo más importante: ¿Cómo te lo imaginas en verano? En bañador, en la playa, tomando el sol encima de una toalla, comiendo un sabroso helado ¿o sorbiendo un refrescante batido de frutas? ¡Envíanos tu dibujo y llévate los **Radikal Skaters**!

¡Premiamos los más originales!

1er. premio: 6 Radikal Skaters (colección completa)
2o. premio: 3 Radikal Skaters
3o. premio: 3 Radikal Skaters

Tienes hasta el 30 de agosto para enviarnos tus dibujos a:

Gran Concurso de Verano Radikal Skaters
Norma Editorial - REVISTA ¡DIBUS!
c/ Fluvià nº 89 08019 Barcelona

BANDAI


Snoopy
y Carlitos
by Schulz
PRÓXIMO
ESPECTÁCULO
13:00 HORAS.
3-19-00
¿SABES QUÉ?
¿QUÉ?
www.snoopy.com
SEIS HORAS ES MUCHO TIEMPO PARA ESTAR PARADOS...
TIENES RAZÓN.
© 1974 United Feature Syndicate, Inc.
¿PERO EN QUÉ OTRO LUGAR TENDREMOS LA OPORTUNIDAD DE VER "GUERRA Y PAZ" REPRESENTADA POR TÍTERES?
SCHULZ
MANLEY
Las ceras de
los artistas
MANLEY
24
MANLEY
15
MANLEY
48
MANLEY
72
CERAS Acuarelables
24

TRES AMIGOS Y JERRY

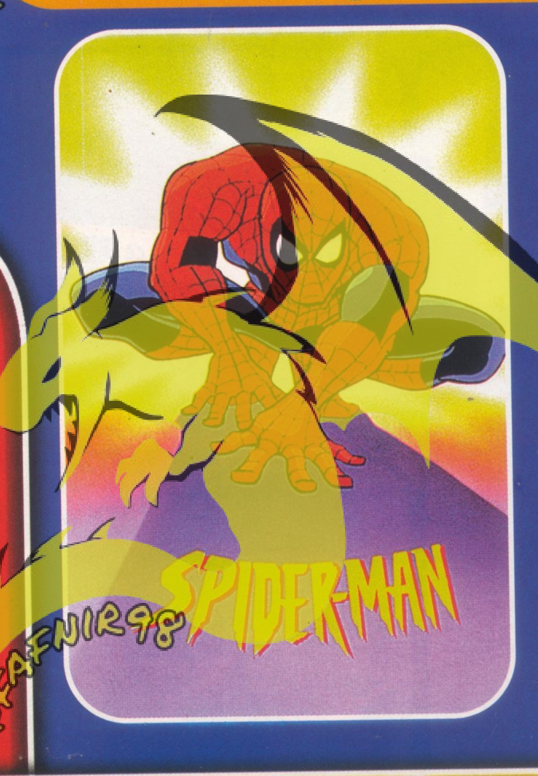
Todos los días a las 17:15

Los desencantos, las bicis, las fantasías y las reprimendas; la confusión, las bromas, las peleas y los desafíos; los amigos y los enemigos, y sí, claro, las chicas. La inquietud, la fuerza, la acidez... El encanto de lo pequeño. **TRES AMIGOS Y JERRY** plantean los diez años de un puñado de chicos: **Frank**, el líder de los tres amigos, el más gamberro y el que persigue a las chicas; **Eric**, otro de los amigos, no sabe nadar y le aterrorizan las pelis de miedo; y a **Thomas** nadie le ha visto sin su gran sombrero azul. **Jerry** es el recién llegado que trata de ser aceptado por los tres amigos y por las chicas: **Linda**, bella y glamurosa recibe todas las atenciones de los tres amigos; **Tess**, apenas sale de su habitación y **Mimi** es una millonaria oriental. También está el padre de **Jerry**, pero ése es de los mayores, y además es profe.

Fox Kids presenta una serie nueva, sorprendente y divertida. Como la vida cuando tienes esa edad. Una serie por si te has olvidado de cómo eras con diez años, por si algún día aspiras a tenerlos (para que te vayas preparando), o incluso, por si los tienes. Es duro tener diez años.

ESPECIAL HORA MARVEL

29 y 30 Julio a las 11:50



¡Cuidado! Las peleas más emocionantes y los superhéroes más poderosos están en **Fox Kids**. Sí, sí, aquí, para salvar al mundo. En las series más emocionantes están todos juntos, en los especiales de la hora **Marvel**: **Spiderman**, **X-Men** y **El Increíble Hulk**.

Los días 29 y 30, después de **POKÉMON** y **DONKEY KONG**, **Peter Parker**, convertido en **Spiderman** al ser picado por una araña radioactiva, defenderá las calles del crimen. Nuestro trepamuros favorito se enfrentará a algunos de los supervillanos más temibles de la Tierra: el poderoso **Kingpin**, el loco **Duende Verde**, o su reverso tenebroso: **Veneno**.

Cíclope, **Tormenta**, **Júbilo**, **Pícara**, **Gámbito**, **Jean Grey**, **la Bestia** y **Lobezno**, dirigidos por el profesor **Xavier**, conforman el grupo de mutantes más espectacular: los **X-Men**. Si por separado sus cualidades mutantes ya les hacen destacar, juntos, su poder les convierte en un arma llena de fuerza. Un arma peligrosa que les mantiene en el anonimato, pero que usarán para salvar a la humanidad de otros mutantes como **Magneto**.

EL INCREÍBLE HULK te hará saltar y crecer hasta que tus ropas se conviertan en harapos, te hará querer ser verde y combatir las injusticias. **Bruce Banner**, el hombre en **Hulk**, el que se convierte en la masa verde cuando el peligro acecha, luchará hasta que quede claro que él es el más fuerte.

La mañana del 29 y el 30 de julio **Fox Kids** te hará vibrar con más fuerza que nunca. Con nuestros héroes, todo peligro es poco y cada aventura mayor que la anterior. La acción más cañera, las peleas más electrizantes, los superhéroes más espectaculares y los villanos más temibles juntos aquí, en Fox Kids. Cuidado con ellos.



POKÉMON

Todos los días a las 10:40, 16:50 y 22:10

¿Cuál es tu **Pokémon** favorito? Es difícil elegir ¿verdad? **Pikachu** está en la cabeza de todos pero seguro que hay alguno especial para ti. ¿Quieres más **POKÉMON**? ¿Verdad que nunca es suficiente? Si quieres más y más **POKÉMON**, en **Fox Kids** vamos a intentar saciarte. Ya sabemos que es imposible hacerlo del todo pero vamos a intentarlo. ¿Y cómo? Pues con más **POKÉMON** claro, con más episodios, más aventuras, más personajes, más amigos, más enemigos, más risas y más emoción.

¿No irás a perdértelo? No, claro que no. **Ash**, **Misty**, **Brock** y el inseparable **Pikachu** no te lo van a permitir. El ser graduado en **Pokémon** no es fácil pero en **Fox Kids** sabemos que lo conseguirás.

DIGIMON

Jueves 17 y viernes 18 a las 15:10

Tai, **Izzy**, **Mimi**, **Joe**, **Sora**, **Matt** y **T.K.** nunca pensaron que ese típico campamento de verano les transportase a un mundo virtual que es una red de ordenadores. Seguro que tú tampoco pensaste que esto fuera posible. Pero ahí están nuestros amigos. Y no están solos. Unos pequeños monstruos digitales les acompañan, los **Digimon**. Inseparables, forman un grupo invencible. En su intento de volver a casa, los **Digimon**, **Tai** y sus amigos se enfrentarán a los **Digimon** malvados que no se lo pondrán nada fácil. No puedes perdértelo. Comparte con nosotros la aventura más grande de la vida de **Tai** y compañía en una serie imparable, cada vez más emocionante, impactante, y ferozmente divertida. ¿Estás preparado? **Fox Kids** sí, y te promete un verano alucinante en el mundo digital de los **Digimon**.

LOS ÁNGELES DE FOX KIDS

¿Te apetece explorar los lugares más exóticos del globo? ¿Conocer a los personajes más sorprendentes? ¿Vivir las más apasionantes aventuras? ¿Pasar el verano más emocionante sin salir de tu salón? ¿Sí? Entonces **Fox Kids** es tu solución. Acompaña a **Las Tres Mellizas** y a la **Bruja Aburrida** por lugares mágicos y de ensueño.

Ana, **Teresa** y **Helena**, **Las Tres Mellizas,** te esperan para que las acompañes en sus juegos, travesuras y aventuras por todo el mundo. La India, África y un montón de lugares imposibles donde conocerán personajes tan curiosos como **Pulgarcito** o **Marco Polo**. Vive con ellas y con la **Bruja Aburrida** algunas de esas aventuras increíbles.

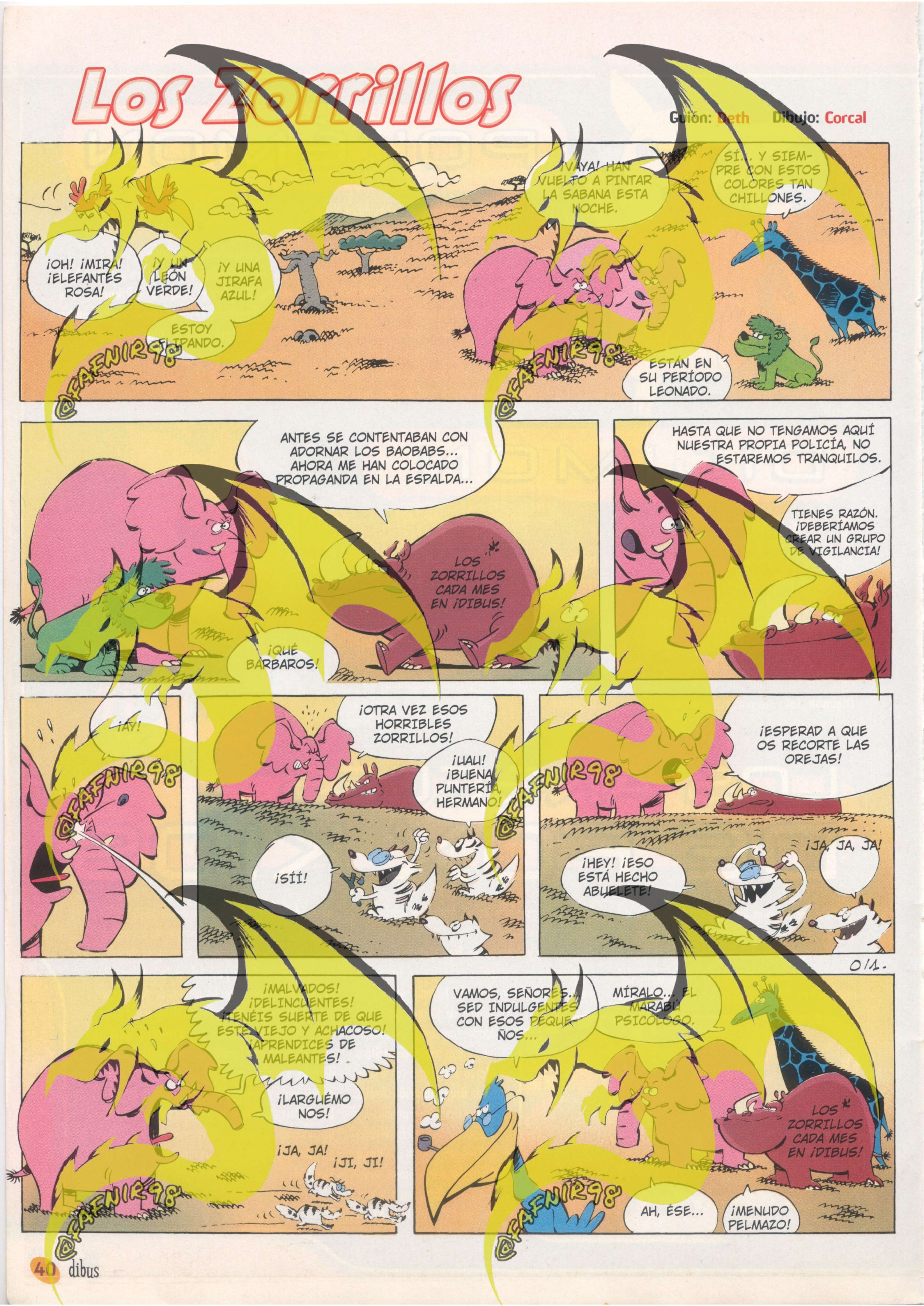
Y si aún no has tenido suficiente, tenemos a la sin par **Bruja Aburrida** en su propia serie. Esta vez sí que os vais a enterar de quién es la **Bruja Aburrida**. Con sus poderes y la ayuda de su simpático búho recorrerá mundos que no podrías ni imaginar.

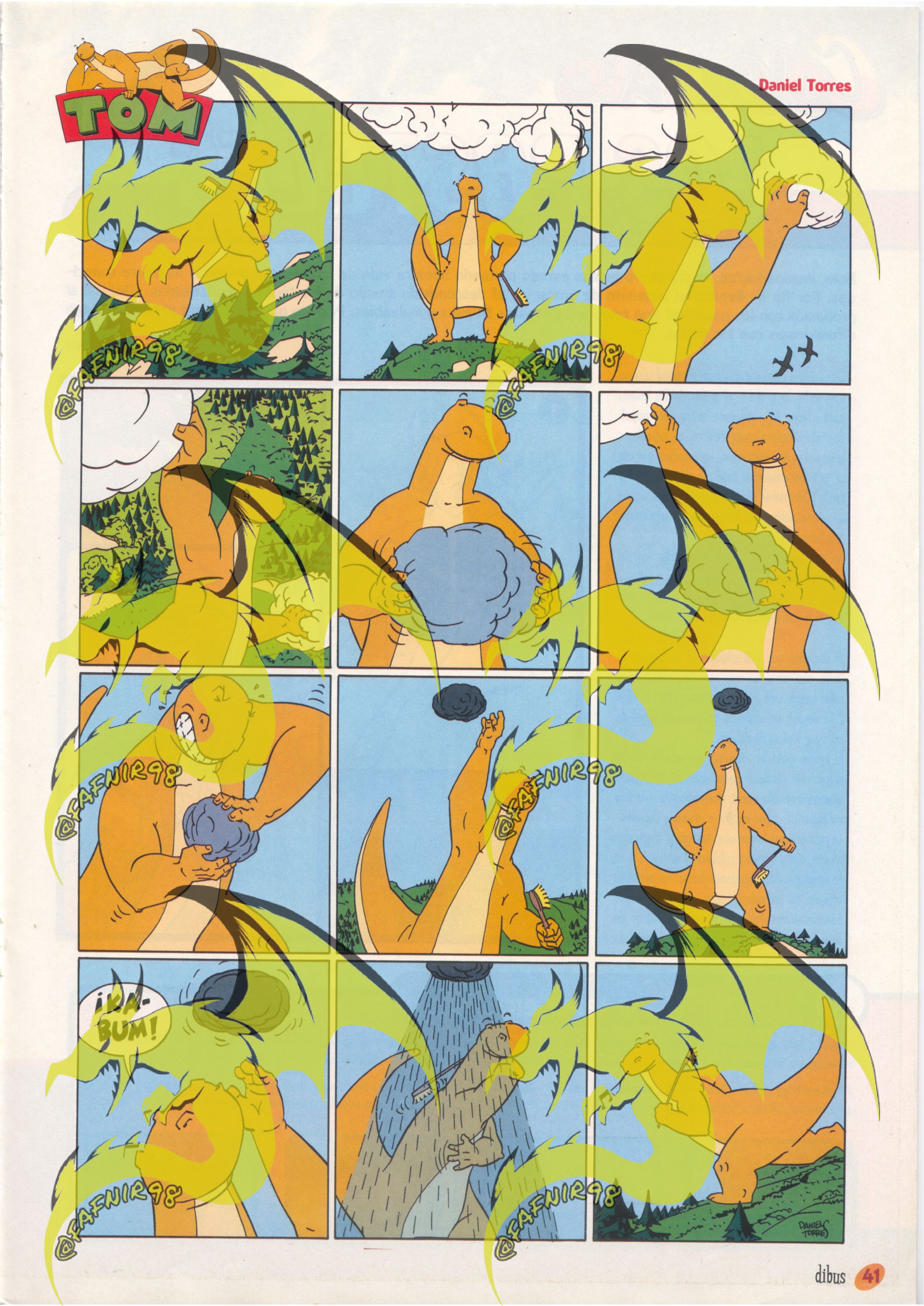
Y para terminar, sumérgete en suntuosos palacios de otras épocas con **Sissí** y ayúdala en las intrigas palaciegas que la amenazan. No pierdas de vista al malvado **Zottornik** y a la ambiciosa **Helena** que luchará por arrebatar la corona a la **Princesa Sissí**. El amor de **Sissí** y de **Francisco José** está por encima de todo, y vivirán mil y una aventuras a cuál más emocionante y apasionada, para mantenerlo.

LOS ÁNGELES DE FOX KIDS te harán volar. Coge nuestros aviones, tenemos muchos destinos para elegir sin salir de tu salón. Viaja con nosotros, solo aquí, en **Fox Kids**.



Sábados y Domingos a las 9:25


Los Zorrillos
Guión: Deth Dibujo: Corcal
¡OH! ¡MIRA! ¡ELEFANTES ROSA!
¡Y UN LEÓN VERDE!
¡Y UNA JIRAFA AZUL!
ESTOY FLIPANDO.
¡VAYA! HAN VUELTO A PINTAR LA SABANA ESTA NOCHE.
SÍ... Y SIEMPRE CON ESTOS COLORES TAN CHILLONES.
ESTÁN EN SU PERÍODO LEONADO.
ANTES SE CONTENTABAN CON ADORNAR LOS BAOBABS... AHORA ME HAN COLOCADO PROPAGANDA EN LA ESPALDA...
LOS ZORRILLOS CADA MES EN ¡DIBUS!
¡QUÉ BÁRBAROS!
HASTA QUE NO TENGAMOS AQUÍ NUESTRA PROPIA POLICÍA, NO ESTAREMOS TRANQUILOS.
TIENES RAZÓN. ¡DEBERÍAMOS CREAR UN GRUPO DE VIGILANCIA!
¡AY!
¡OTRA VEZ ESOS HORRIBLES ZORRILLOS!
¡SÍ!
¡UAU! ¡BUENA PUNTERÍA, HERMANO!
¡ESPERAD A QUE OS RECORTE LAS OREJAS!
¡HEY! ¡ESO ESTÁ HECHO ABUELETE!
¡JA, JA, JA!
¡MALVADOS! ¡DELINCUENTES! ¡TENÉIS SUERTE DE QUE ESTÉ VIEJO Y ACHACOSO! ¡APRENDICES DE MALEANTES!
¡LARGUÉMONOS!
¡JA, JA!
¡JI, JI!
VAMOS, SEÑORES... SED INDULGENTES CON ESOS PEQUEÑOS...
MÍRALO... EL MARABÚ PSICÓLOGO.
LOS ZORRILLOS CADA MES EN ¡DIBUS!
AH, ÉSE...
¡MENUDO PELMAZO!
40 dibus


TOM
Daniel Torres
¡KA-BUM!
DANIEL TORRES
@FAFNIR98

LOS PASTELES

Hola, iluminados/as. Hasta ahora hemos estado pintando nuestra vida de colores con métodos bastante conocidos. Por fin ha llegado el momento de entrar en el desconocido mundo de las técnicas sofisticadas. ¿Qué tal si probamos con los pasteles? Son como unas barritas frágiles y maleables. Primero pintamos sobre el papel y luego difuminamos con los dedos.

por Núria Peris

Como están compuestas de un material seco se aprovecha la grasa y el sudor de las manos para fijar los colores sobre el papel. Contrariamente a otras técnicas, en los colores al pastel se intentan evitar las mezclas; por eso se pueden encontrar cajas de 48, 60, 163 y hasta 336 colores (bastante caras). Además, no se puede utilizar un fijador porque obtendríamos unos tonos muy oscuros.

En fin, que estos colores tienen unas normas pictóricas muy rígidas que nos vamos a saltar a la torera. Es decir, que vamos a inventar una nueva manera de aprovechar los pasteles.

El material que utilizaremos es un papel, un lápiz, una goma, un rotulador de punta fina de color negro, una caja de pasteles (de 12, 18 ó 24 colores), un algodón, un trozo de papel de cocina y lápices de colores.

El primer paso es conseguir un soporte donde calcar una ilustración que hayas dibujado previamente en otro papel. Normalmente se utiliza un papel de grano medio, o grueso y de color.

Lo primero que haremos es imaginar, a grandes rasgos, cómo vamos a colorear el dibujo. Y si no lo tenemos claro podemos hacer un pequeño croquis en un papel aparte probando varias combinaciones. Por ejemplo, para el dibujo de nuestra ninfa del bosque utilizamos papel de



TÉCNICAS a tener en cuenta

1 Para las líneas se aprovechan las esquinas de las barritas. Para manchar se aplica la barrita de lado. No tiréis los trocitos pequeños ya que son aprovechables. (Foto 1)

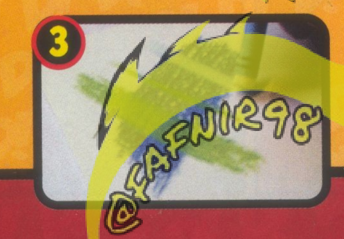
2 Para hacer degradados se utilizan los dedos, extendiendo el pastel sobre el papel tanto como deseemos. De hecho, se suelen hacer degradados de un tono a otro. (Foto 2)

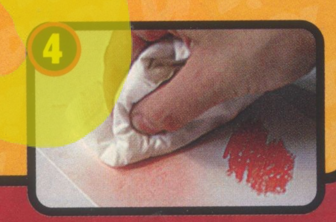
3 Se pueden aplicar colores claros encima de colores oscuros. Por eso los brillos se ponen en el último momento, para que no se borren por accidente. (Foto 3)

4 La mejor manera de eliminar un color es frotando con un trapo o algo parecido. No obstante, para pequeños detalles se puede utilizar la goma. (Foto 4)











color amarillo pálido. Pintaremos el fondo en tonos verdosos cálidos y el pelo o el vestido en tonos azules.

Para pintar el fondo hay que raspar pasteles de color verde hasta conseguir un polvo fino, y situarlo sobre el papel. Después hay que frotar con un algodón o la yema de los dedos se ha frotado hasta conseguir la tonalidad que deseábamos (Foto2). También se puede pintar con el pastel suavemente y luego difuminarlo. No os preocupéis si ensuciáis el personaje porque se puede borrar con una goma.

Recordaréis que hemos aconsejado no mezclar colores, pero aquí todo vale. Eso sí, uno tiene que mantener limpio todo el material y para eso aprovecharemos el papel de cocina para ir limpiando las barritas cada vez que las utilicemos.
Para el personaje colorearemos el vestido con un tono azul clarito y un violeta (Foto3).
Finalmente, para la piel conseguiremos un color parecido al carne con los amarillos, naranjas, marrones y rosas.
Hasta este momento hemos utilizado los pasteles para situar los tonos que queríamos para nuestro dibujo. Con los lápices de colores acabaremos de situar las sombras, mezclando tantos tonos como queramos. De paso, aprovecharemos para definir los detalles que sean necesarios como en el cabello o las arrugas de la ropa (Foto5). Y listo: ¡marchando un dibujo al pastel!

TRUCO

CÓMO PROTEGER UN DIBUJO

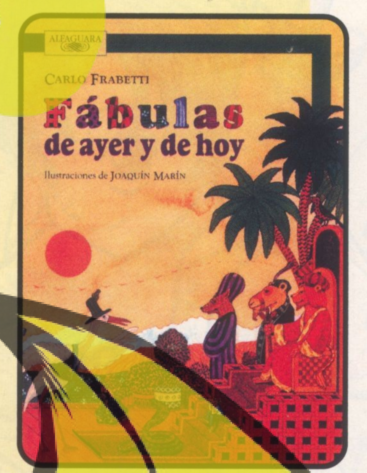
Cogeremos un papel normal de la misma medida que la ilustración que hemos coloreado. Aplicaremos pegamento de barra en el dorso del dibujo, en la parte superior. (Foto 5)
Pegaremos el papel normal, lo doblaremos hacia delante dejando el dibujo perfectamente cubierto por el papel protector. (Foto 6) Para los más exigentes se puede utilizar papel “cebolla” o “glicerina”, ya que es satinado y translúcido.

5

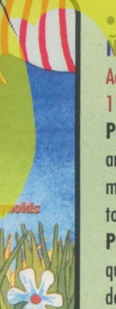
6

Libros y Cómics

DIVERSIÓN !



• FÁBULAS DE AYER Y DE HOY
Carlo Frabetti, Alfaguara, 1900 ptas.
¿Qué es una fábula? Un cuento que puede suceder en cualquier parte del mundo que siempre termina dando una moraleja. Son muy cortitas y divertidas y mezclan humor, sabiduría popular y fantasía. Sus protagonistas son de lo más variopinto: leones, gallinas, reyes, campesinos, ranas, caballos, cigüeñas... ¡Cualquier cosa es posible en una fábula, y en este libro tienes muchísimas!



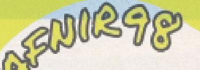


• PETE Y POLO COMPAÑEROS DE AVENTURAS
Adrian Reynolds, Timun Mas, 1150 ptas.
Pete y **Polo** son los mejores amigos. **Pete** es un niño muy inquieto que comparte todas sus aventuras con **Polo**, un oso polar de trapo que de vez en cuando pierde de vista a su compañero cuando mamá le mete en la lavadora.

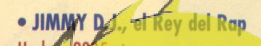


• LA MOMIA
Elvira Woodruff, Alfaguara.
Andy tiene 10 años y no ha hecho nunca nada que pueda considerarse "magnífico", como su hermano **Jason**. Un día, **Andy** tiene la oportunidad de visitar un museo en el que le llama la atención una momia egipcia muy especial. Desde ese momento su vida dará un cambio radical.





Juegos



• JIMMY D.J., el Rey del Rap
Hasbro, 2995 ptas.
Es el perro más marchoso que hemos visto nunca. Aprieta su mano y háblale al oído. **Jimmy** repetirá tus palabras en forma de rap. Tienes más información en la web de **Hasbro**: www.hasbroiberia.com

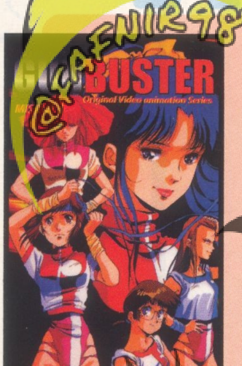




• PUZZLE PASIÓN
Educa
¿Te gustan los puzzles? ¡Ésta es tu oportunidad para pasarlo en grande! Diviértete montando los puzzles más increíbles pieza a pieza para conseguir las imágenes más impresionantes.

Vídeos !





• GUNBUSTER
Dynamic SK España, 2000 ptas. Subtitulada.
Incluye los capítulos:
- ¡Increíble! ¿Amano y yo somos pilotos?
- ¡Qué audaz! ¡El desafío de una fuera de serie!

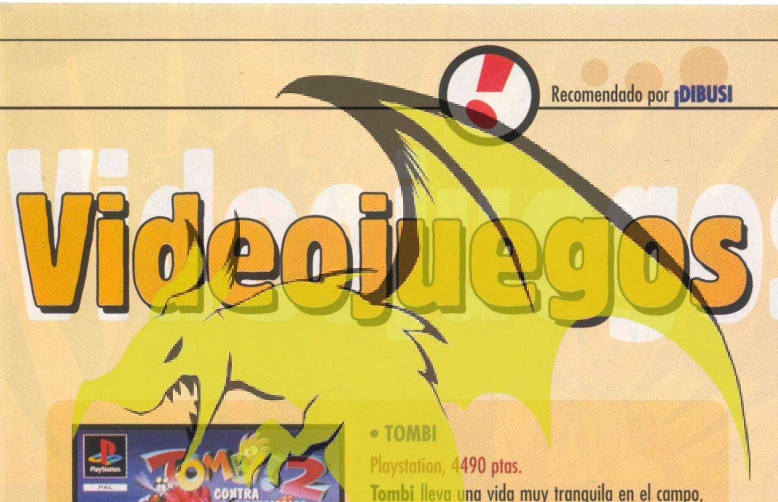
Cuando las chicas salen al patio a hacer gimnasia con sus robots, puede ocurrir de todo. La flota estelar terrestre tiene que entrenarse a fondo para defenderse de una fuerza alienígena desconocina. La nave de combate **Exelion** y su piloto, **Noriko Takaya**, son la última esperanza de la **Tierra**.

• GETTER ROBOT
Dynamic SK España, 1500 ptas.
Incluye el capítulo piloto de la serie:
- "¡¡Revive!! ¡La fortaleza del mal, el laboratorio del **Dr. Saotome**!"

Los **Getter Robot** son un equipo de tres super robots que defienden la Tierra de los ataques aliexnígenas. De pronto aparece un invitado inesperado. El **Shin Getter Robot**, pilotado por el doctor **Saotome**, el creador de los **Getter**.

ANIMACIÓN





Videojuegos



• TOMBI

Playstation, 4490 ptas.

Tombi lleva una vida muy tranquila en el campo, hasta que un buen día recibe una carta de **Zippo** contándole que **Pansi**, una amiga de infancia de **Tombi**, ha desaparecido. **Tombi** decide ir a buscarla, ya que puede estar en peligro. Este juego es muy completo, ya que combina elementos de los **RPG**, las plataformas y situaciones a resolver. ¡Menuda aventura!

• TOONSYLVANIA

Ubisoft, 5995 ptas.

Formato: Game Boy Color

Igor ha hecho pedazos a **Phil**, la última creación del doctor **Vic Frankenstein**. Para calmar al doctor, **Igor** deberá reunir los pedazos de **Phil**, y para conseguirlo, le espera un viaje en el que recorrerá cinco mundos. ¡Ánimo, **Igor**!





• LEGEND OF LEGAIA

Playstation, 4490 ptas.

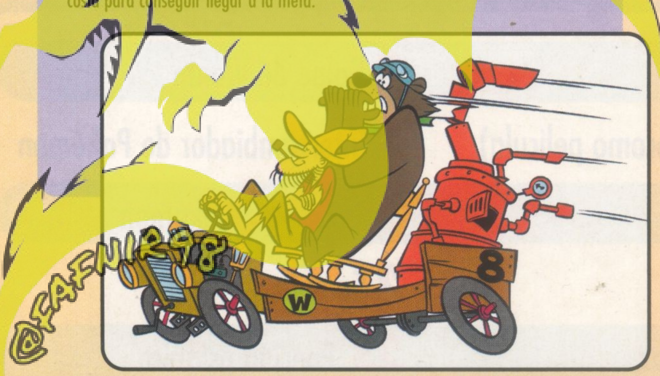
Vann, **Noa** y **Ghara** forman un trío indestructible para salvar al mundo de la destrucción. La tierra de **Legaia** está completamente cubierta por una misteriosa niebla y las **Células**, unas criaturas que antes eran sus aliadas, se han rebelado contra la raza humana. ¿Podrán estas tres chicas evitar la catástrofe final?

• WACKY RACERS

Formato: Dreamcast, 8990 ptas.

Game Boy Color, 5990 ptas.

Preparados, listos... ¡Ya! La carrera más loca del milenio está a punto de empezar. Se ha reunido la mayor pandilla de lunáticos del planeta para competir entre ellos por el título del conductor más loco del mundo. Aquí vale todo, incluso el juego sucio. Prepárate para una dura prueba en la pista donde lucharás a toda costa para conseguir llegar a la meta.



Zona Pokémon

por César Sánchez

Las barajas de los MEJORES ENTRENADORES

En esta sección os vamos a explicar barajas que se están jugando en la actualidad y funcionan muy bien. Esperamos que el estudio que os ofrecemos os sirva como referencia para ayudaros a construir vuestra propia baraja. Tened en cuenta que las barajas que os propongo están construidas con cartas del set básico, no hay ninguna carta de futuras ampliaciones, con lo que mañana mismo, si conseguís las cartas, ya podéis estar jugando con ellas.

Esta baraja se basa principalmente en la combinación: **Alakazam-Chansey-Centro Pokémon**. Todo el daño que le hacen al Pokémon activo, es redirigido a **Chansey** y al propio **Alakazam**, luego con el **Centro Pokémon** curamos a todos nuestros Pokémon.

Vamos a separar la baraja en tres partes: POKÉMON, ENERGÍA y ENTRENADORES.

POKÉMON: Como decía antes, la baraja se basa en la combinación entre **Alakazam** y **Chansey**. Aunque podríamos poner 4 de cada para aumentar las posibilidades de que los toque al jugar, **Alakazam** es un Etapa 2 y **Chansey** es un Pokémon con el que no vamos a atacar, por lo que con tres de cada, vamos bien. Como toda baraja de combinación, debemos procurar que nos salgan las cartas que buscamos, por eso ponemos 4 **Abra** y 3 **Alakazam**. Los 4 **Jinx** son para aguantar, ya que por uno de energía empiezan a ser efectivos y aguantan 70 PI, que es lo que buscamos, que aguanten mucho para luego redirigir los puntos de daño a los **Chansey**. Los 3 **Mewtwo** promocionales aguantan 70 PI también y su ataque **Psiburn** hace 40 PI, muy bueno. Para tener suficientes Pokémon básicos, se han puesto dos **Drowzee** porque con una energía empiezan a atacar y con dos, con un poco de suerte, confunden, que es de lo mejor que puede ocurrir en un ataque. El **Mewtwo** normal lo utilizamos cuando el oponente te pone un Pokémon con mucha energía delante, su ataque **Médium** hace 10 de daño + 10 por cada carta de energía unida al Pokémon a la defensa, con lo que si te ponen un **Blastoise** con cinco de energía le haces 60 de daño.

ENTRENADORES: Los 3 **Bill** son casi imprescindibles en cualquier baraja. Los 2 **Profesor Oak** son para robar más cartas, también muy útiles en casi todas las barajas. 2 **Golpe de Viento** para atraer a un Pokémon que nos esté molestando y haya que dejarlo fuera de combate. Los 2 **Intercambiador de Pokémon** son para buscar a los Pokémon que no te salgan, como el **Chansey** o el **Alakazam**. Los 3 **Centro Pokémon** son para curar a los **Chansey** y



el Mazo



3 Chansey	4 Jinx	2 Golpe de Viento
2 Drowzee	3 Mewtwo (promo película)	2 Intercambiador de Pokémon
4 Abra	1 Mewtwo	3 Centro de Pokémon
3 Kadabra	3 Bill	2 Cambio
3 Alakazam	2 Profesor Oak	23 Energía psíquica

a los otros Pokémon que también tengan daño acumulado. Recuerda que el **Centro Pokémon** quita todas las energías, por lo que ten mucho cuidado al poner los contadores de daño con **Alakazam**.

Energía: Normalmente deberíamos poner de 25 a 27 energías, pero los Pokémon que hemos elegido no necesitan mucha energía para funcionar, por lo que con 23 parece suficiente. Además, los 3 **Bill** y los 2 **Profesor Oak**, nos permitirán tener acceso a más cartas de energía.

Estrategia de la baraja: Bajar un Pokémon lo más grande posible al principio, el ideal es **Chansey**. Intentar evolucionar rápidamente a **Abra** hasta **Kadabra** y después a **Alakazam**. Usar el **Intercambiador de Pokémon** para bajar a cualquiera de estos cuatro Pokémon y usar **Cambio** para retirar al Pokémon activo que esté aguantando por **Mewtwo** para empezar a golpear a tu enemigo. Con la combinación **Alakazam-Chansey-Centro Pokémon** deberías poder mantener a **Mewtwo** en la zona activa por muchos turnos y como **Mewtwo** hace 40 de daño con su ataque, deberías poder controlar la partida desde ese momento. Cuando salga **Jungla**, podéis cambiar a algún **Chansey** por **Lickitung**, ya que su ataque de confusión es muy bueno y cambiar algún **Drowzee** por uno o dos **Mr. Mime**, que son ideales contra Pokémon muy evolucionados y de grandes ataques.

Pero recuerda lo más importante: la baraja ha de ser tuya, esto es sólo una referencia de cómo es una baraja de las que "funcionan". Lo más importante es que la juegues con las cartas que más te gusten y que cambies las cartas que no te parezcan adecuadas a tu estilo de juego. Lo más divertido de todo, aunque parezca mentira, es construirte tu propia baraja y sentirte orgulloso de ella, saber cuáles son sus puntos fuertes y cuáles los débiles y mejorarlos en cada partida que juegues.

¡PokéNotis!

España: Parece que **Jungla** en castellano se retrasará un poco, aunque se hace todo lo posible para que aparezca en el mercado lo antes posible.

EE.UU: Para agosto está previsto que aparezca **Gym Leader 1**, ampliación donde los **Pokémon** han sido entrenados por los más famosos entrenadores y tienen nuevos ataques y poderes; realmante interesante para ampliar el juego de **Pokémon**.

- Más de 20 cantantes y bailarines se han presentado al casting para el musical Pokémon Live que tendrá lugar el día 20 de Sepiembre en el Radio City Music Hall de Nuev York.

Japón: [illegible] saldrá para julio-agosto, con nuevas cartas y parece que nuevos **Pokémon**. Hasta el momento no han desvelado ningún detalle, salvo que sacarán un archivador promocional con nueve cartas de **Neo 2**. Si sale igual de buena que **Neo 1**, será un bombazo.

POKé preguntas

¿Puede Alakazam con su poder de Pokémon pasar los contadores de daño de mis Pokémon a los de mi oponente?

No, sólo puede pasar los contadores de daño de uno de tus **Pokémon** a otro tuyo, como por ejemplo en la combinación que os explicamos en la baraja de este número.

¿Qué ocurre si quedamos fuera de combate a la vez mi oponente y yo y nos queda sólo un premio por robar a cada uno? Por ejemplo, autodestruyo a Magneton y con ello dejo fuera de combate a Hitmonchan. A los dos sólo nos queda un premio por robar.

Ocurre lo que se llama **Muerte súbita**. Los dos habéis acabado en empate, pero un combate no puede acabar así. Empezáis otra partida, igual que siempre, pero colocad sólo un premio, no seis. El que robe primero su premio ha ganado la partida. Si sucede lo mismo otra vez, volvéis a empezar otra partida con un sólo premio y así sucesivamente hasta que gane uno de los dos.

¿Puedo retirar a mi Pokémon activo al Banquillo si ya tengo 5 Pokémon en él?

No, ya que al retirarlo ha de ocupar un hueco en el **Banquillo**, y si están todos ocupados, no tiene donde meterse.

Si envenenan a mi Pokémon activo, ¿cómo puedo quitarle el contador de veneno para no tener que ponerle un contador de 10 cada turno?

Tienes tres formas de hacerlo:

1 Jugando una **Cura total**.

2 Evolucionando al **Pokémon** envenenado.

3 Retirando a tu **Pokémon** envenenado al **Banquillo**.

Recuerda que evolucionando y/o retirando a tu **Pokémon activo** le quitas el contador de veneno y dejaría de estar también Paralizado, Dormido y Confundido.

El contador de veneno hace que a mi Pokémon envenenado le tenga que poner un contador de 10 de daño, pero ¿cuándo se lo pongo?

Al final de tu turno y al final del turno de tu oponente. Por eso los **Pokémon** que envenenan son tan buenos. Cada turno, además de su daño hacen 20 PI extra.

Pikachu the movie 3

Se ha estrenado en julio, en Japón, la tercera película de **POKÉMON**. En ella conoceremos a los **Pichu**, los bebés **Pikachu**; estos **Pokémon** son como niños y **Pikachu** tiene mucho trabajo para poder controlarles. La acción se situará en **Ciudad Milenio**. ¡Ánimo, **Pikachu**!



POKÉMON 2000

¡SUPER EXPO EN EL RECINTO FERIAL DE MADRID!



Si tienes la oportunidad de pasar por la **Casa de Campo de Madrid**, tienes un punto de visita obligado: el **MUNDO POKÉMON 2000**, el mayor evento relacionado con **POKÉMON** que tiene lugar en nuestro país. ¿Te lo imaginas? ¡Todo el recinto ferial lleno de **Pokémon**! Este acontecimiento está pensado para ser el punto de encuentro de los fans de **POKÉMON**. Allí se realizan, desde el 15 de abril, actividades sobre todos los aspectos del mundo **POKÉMON**:

- Taller de dibujo: pon a prueba tu habilidad con lápices y colores.
- Juego de cartas intercambiables: ¡juega las partidas más emocionantes!
- Juegos de **Game Boy** y **Nintendo 64**: juega con las consolas que **Nintendo** ha preparado para ti.
- El Club del Cable: intercambia tus **Pokémon** con otros compañeros con el cable link de **Game Boy**.

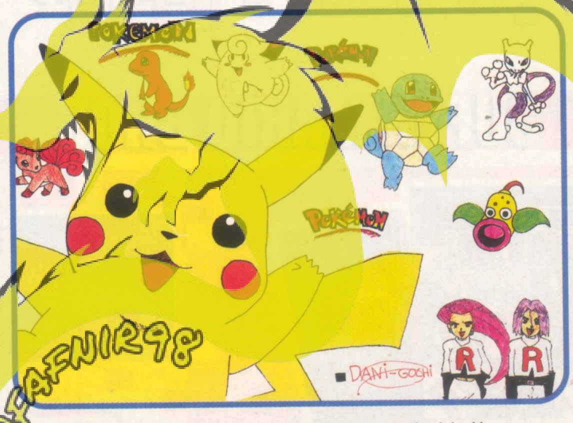
Éstas son sólo algunas de las cosas que puedes hacer en esta feria tan especial. La feria no se termina hasta el **30 de septiembre**. ¡Todavía tienes tiempo! Tienes más información sobre **MUNDO POKÉMON 2000** en:

www.nintendo.es/MUNDOPOKEMON/INDICE_MUNDO.htm

PIKADIBUJOS DEL MES

Pikadibujo del mes
Revista ¡Dibus! - Norma Editorial
c/ Fluviá, 89 - 08019 Barcelona

¡Hey pokémonmaníaco! A partir de este mes, publicaremos en este espacio el mejor dibujo sobre POKÉMON que nos llegue a la redacción.



Daniel Prieto, alias **Dani-Gochi**. ¡Felicidades por tu espléndido dibujo! **Altea (Alicante)**.



Diego Tolasa nos dibuja a **Ash** y a **Pikachu** desde **Zaragoza**.



Miguel Angel Lorenzo, de **San Vicente del Raspeig (Alicante)** nos envía a este **Charizard** que echa fuego por la boca.

POKEGUÍA de EPISODIOS

CAPÍTULO 12

Pokémon protagonistas: #07 Squirtle

Esta vez, gracias a **Meowth**, el **Team Rocket** ha conseguido engañar a una pandilla de **Squirtle** para que les ayuden a capturar a **Pikachu**. A los **Squirtle** no les gustan los humanos y por eso su banda hace todo tipo de gamberradas en la ciudad. **Ash** y los demás, con **Pikachu** gravemente herido, son hechos prisioneros por los **Squirtle**. **Ash** suplica que le dejen ir a buscar una poción para **Pikachu** y consigue convencer al jefe de los **Squirtle**. Cuando vuelve con la poción, el **Team Rocket** ha traicionado a los **Squirtle** y tendrán que volver a luchar, esta vez todos del mismo lado. Además **Ash** salva la vida al jefe de la banda.

CAPÍTULO 13

Pokémon protagonistas: #98 Krabby, #149 Dragonite

#98

Ash, **Misty** y **Brock** han vuelto a perderse en el bosque y después de caminar un poco, **Pikachu** les llama la atención: ¡ha visto un faro! Las esperanzas de comer caliente y de dormir en una cama en lugar de en un saco se convierten en realidad. Allí encuentran a **Bill**, un joven investigador que sabe mucho sobre los **Pokémon** y que además conoce al **Profesor Oak**. Desde el faro, **Ash** llama por teléfono al **Profesor** y de paso comprueba que el **Crabby** que había capturado antes se encuentra en buen estado. También se da cuenta de otra cosa: **Gary** ha capturado a otro **Crabby** cinco veces más grande que el suyo. ¡Maldito **Gary**! **Bill** es un chico encantador y comparte sus conocimientos con nuestros amigos además de contarles su sueño: busca a un **Pokémon** que todavía no ha podido catalogar, el más grande que ha visto nunca. Ese **Pokémon** aparece una vez más, en busca de amigos, pero como siempre, el **Team Rocket** hace lo posible por fastidiar.

CAPÍTULO 14

Pokémon protagonistas: #25 Pikachu, #26 Raichu

Nuestro trío de entrenadores llega al fin a **Ciudad Carmín**. Allí está el gimnasio que ostenta la medalla eléctrica y para conseguirla, **Ash** se hace el firme propósito de luchar junto a **Pikachu**. Pero todos los **Pokémon** que vuelven de luchar en ese gimnasio son ingresados rápidamente en el hospital de **Pokémon**. **Pikachu** tiene miedo, pero al final decide luchar. El contrincante no es otro que **Raichu**, un **Pokémon** que como quizá ya sepáis, es la evolución del **Pikachu**. Sus descargas eléctricas son mucho más poderosas que las de **Pikachu** y su tamaño también es mayor. Después de la primera derrota, la enfermera **Joyce** ofrece a **Ash** una piedra trueno con la que puede hacer evolucionar a **Pikachu** en **Raichu**. ¿Qué ocurrirá?

Agradecemos su colaboración a SAV (Sociedad Anónima del Vídeo).

LA RANA DE RÍO

Ahora que llega el buen tiempo, esta manualidad nos viene como anillo al dedo. Cuando el calor aprieta y estás de vacaciones en el campo y cerca de un río... ¡Voilà! Ahí encontrarás las mejores piedras para pintar; redonditas, sin ángulos y lisas, esperando a ser pintadas para decorar tu habitación o hacer un precioso regalo.

por el **Dr. Látex**

para EMPEZAR

También puedes encontrar estas piedras en las playas, aunque si no encuentras piedras como éstas, no importa. Cualquier tipo puede servir, incluso algunas ya te pueden recordar a algún animal o a un coche con su forma. Sólo tienes que prestar atención y observar atentamente dándole vueltas en tu mano hasta que por fin aparece una forma familiar. Para pintar nuestras piedras podemos utilizar cualquier clase de pintura, ya sea al disolvente (esmalte) o al agua (acrílica). Siempre es mejor utilizar pinturas al agua, ya que no son tóxicas, no desprenden olores fuertes y son más rápidas en secar. Los esmaltes son más desagradables y tóxicos, pero si quieres meter tu piedra en el agua de un acuario o pecera, el esmalte es mucho más resistente al agua que el acrílico. Pero bien, nosotros usaremos pintura acrílica, que es mucho más práctica.

La pintura acrílica puede ser de muchos tipos: tempera, acrílicas para maquetas, pintura plástica de paredes, etc...



Éstos son los materiales que necesitarás para realizar la simpática rana que te proponemos en este número.

1 Bien, escogemos una piedra, y recordad... observar es lo principal.
Nuestra piedra nos ha inspirado una bonita rana, así que lo primero que vamos a hacer es dibujar a lápiz a nuestra ranita sobre la piedra.

2 A continuación, escogemos los colores que vamos a utilizar. Es aconsejable comenzar dando un color de base a toda la piedra, pero dejando entrever la línea de lápiz.




3
Dependiendo del tipo de pintura que uses, el color cubrirá más o menos la superficies de la piedra. Si ves que es necesario, deja secar la pintura y dale una segunda capa para que el color quede más vivo.
4
El último paso es repasar la línea de lápiz que hemos dejado sin cubrir. Para ello usaremos pintura negra, o la pintura base oscurecida con color negro.
¡El resultado!
Y aquí está nuestra rana lista para pegarse un buen chapuzón. ¡Hasta la próxima!
GAME BOY COLOR
DONKEY KONG JR.
2 monos, 1 tortuga
y un montón de amigos,
VUELVEN
TUS MASCOTAS FAVORITAS
Nintendo te ofrece 5 de los juegos más famosos de los 80 en un sólo cartucho, ahora programados para sacar todo el partido de tu Game Boy Color.
*EGG, GREEN HOUSE, TURTLE BRIDGE, DONKEY KONG JR, MARIO BROS.
GAME & WATCH GALLERY 3
Nintendo
www.nintendo.es



Así nace un personaje de animación: DAVID el gnomo

En la historia de David el gnomo los mensajes que se quieren transmitir al espectador son los relacionados con el respeto a la naturaleza, la ecología y la amistad. Su creador, Claudio Biern Boyd, reflejó en el personaje todas estas ideas y el resultado fue el carismático David, el médico más querido y respetado del pueblo de los gnomos. El significado original de la palabra "gnomo" es sabio, y a David no le faltan conocimientos. ¡En cada capítulo aprendemos algo nuevo y provechoso!



ASÍ SE CREÓ DAVID EL GNOMO

David el gnomo nació en 1985 a partir de unos bocetos basados en grabados históricos de gnomos. El estilo, tanto del vestuario como de las casas y los muebles, estaba inspirado en la cultura escandinava.

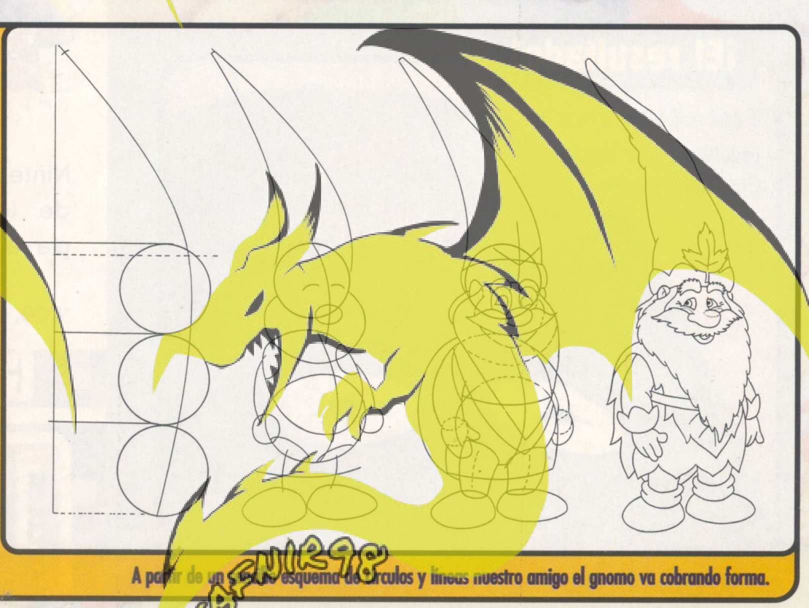
Para crear a **David** se tuvieron que tener en cuenta muchas cosas. Además de diseñar su aspecto se tenía que pensar en su carácter y en el mundo que le rodearía. Este personaje tenía que ser afable, de edad muy avanzada, pero con suficiente energía para ejercer como médico... En la letra de la canción de la serie, cantada por **David**, se decía, entre otras cosas "soy siete veces más fuerte que tú, y veloz, y siempre estoy de buen humor..."; también se ponía mucho énfasis en su buen corazón; con esta canción conocías un poco a **David** antes de que empezara el episodio.

Otro detalle a tener en cuenta es la documentación, una de las tareas más laboriosas para crear a cualquier personaje. Las antiguas leyendas escandinavas sobre pequeños gnomos los describen como sabias criaturas que se mantienen ocultas a los ojos humanos y que, de vez en cuando, cometen alguna travesura o ayudan a alguien. Su vestuario era un gran sombrero en forma de cono, un blusón de manga larga y un pantalón de tres cuartos más unas botas. La primera serie era muy fiel a todo esto y todos caímos rendidos ante estos simpáticos personajes.

LOS DIBUJOS TAMBIÉN CRECEN:
EL NUEVO MUNDO DE LOS GNOMOS

En 1998, **BRB** se decidió a renovar la serie con una nueva entrega de capítulos que continuarían narrando el día a día del pueblo de los gnomos. La idea que la productora tenía en mente era un nuevo diseño de personajes y de estilo. Lo importante era conservar el espíritu de la serie y respetar al máximo el carácter de **David**, el protagonista. El cambio fue espectacular, ya que la influencia de la naturaleza está todavía más presente en este nuevo **David**.

Se conservaron los personajes de los **Trolls** (como los malvados de la historia) y también a Lisa, la esposa de **David**, y a **Switch**, el zorro (la montura de **David**).



A partir de un sencillo esquema de círculos y líneas nuestro amigo el gnomo va cobrando forma.



La producción de dibujos animados tiene una parte tradicional de calcado de dibujos e intercalación, como la que veis a la derecha y una informática, de coloreado y acabados, como la de abajo.

DAVID EL GNOMO 1985

- A nivel de perfil psicológico, su carácter afable y bonachón queda reflejado en la redondez de sus formas, en las arrugas de sus ojos, en su manera de posar y adoptar expresiones.
- A nivel puramente gráfico se ajustan las medidas con respecto a animales y humanos (un gnomo mide unos 15 cm.) y sus proporciones (sus gorros son tan grandes como ellos mismos, su cuerpo está proporcionado a 3 cabezas...).
- Se complementa el personaje añadiendo un pequeño zurrón bajo la barba para sus medicinas y accesorios, y se decide no quitarles jamás el gorro, ni siquiera para dormir.

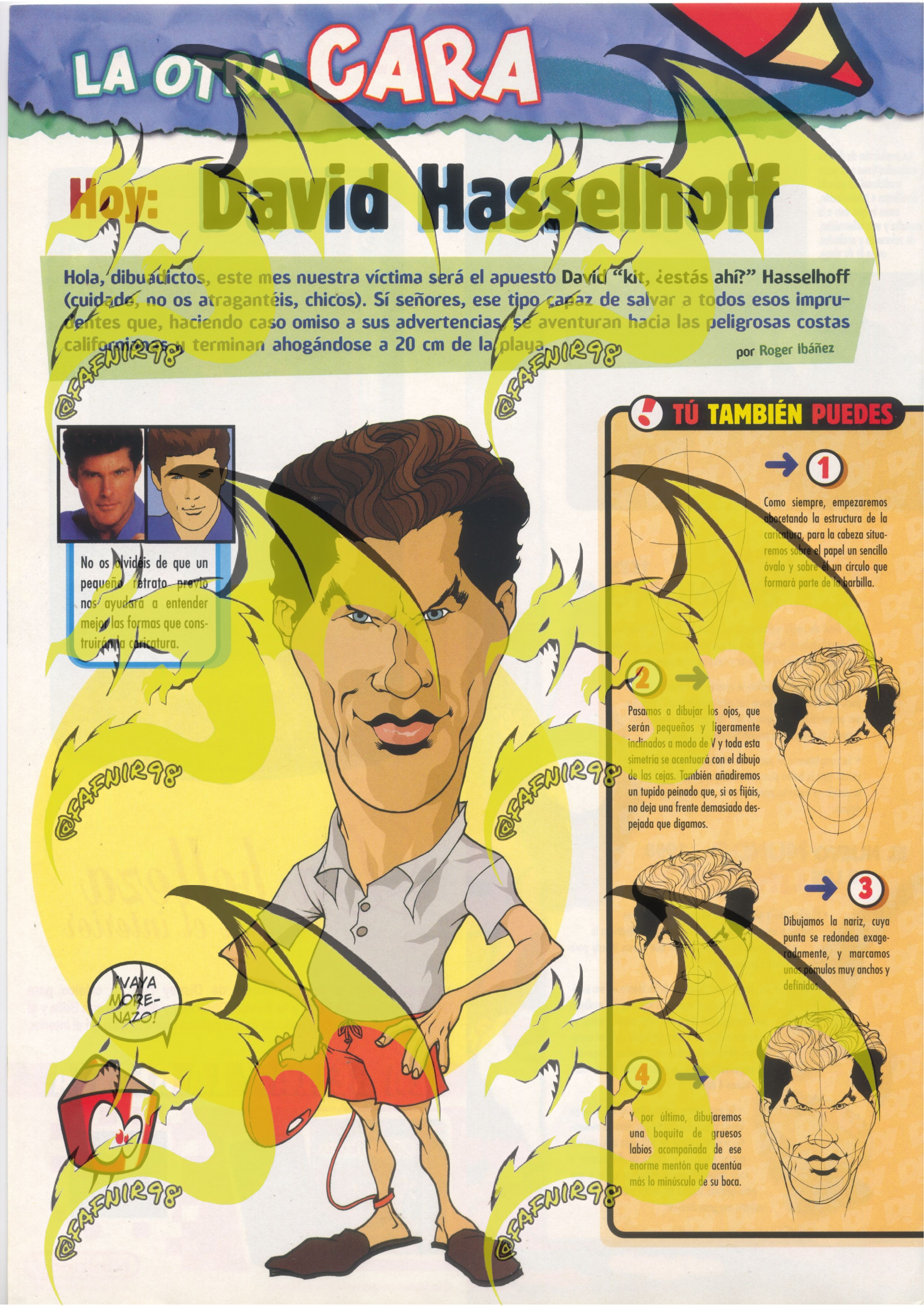
EL NUEVO MUNDO DE LOS GNOMOS 1998

- El color vivo y alegre, tanto en personajes como en fondos y accesorios, acaba de darle el *look* definitivo a la serie de acuerdo con el carácter que hemos ideado para nuestro protagonista.
- Así, los gnomos tienen un brillo blanco en sus pupilas para dar más viveza a sus miradas, sus mofletes son rosados con línea de color para resaltar su aspecto simpático y, para distinguir gnomos ancianos de jóvenes, utilizaremos barbas o bigotes y orejas redondeadas o puntiagudas. Eso sí, todos tienen 4 dedos.
- De esta forma, nuestro **David**, con su larga barba y orejas redondeadas, será un venerable y sabio gnomo de 300 años que, con sus zuecos mágicos, es capaz de desplazarse a toda velocidad dando increíbles saltos o que para plantar cara a los trolls utiliza su bastón mágico con gran dominio.

Hoy: David Hasselhoff

Hola, dibuadictos, este mes nuestra víctima será el apuesto David "kit, ¿estás ahí?" Hasselhoff (cuidado, no os atragantéis, chicos). Sí señores, ese tipo capaz de salvar a todos esos imprudentes que, haciendo caso omiso a sus advertencias, se aventuran hacia las peligrosas costas californianas y terminan ahogándose a 20 cm de la playa.

por Roger Ibáñez



No os olvidéis de que un pequeño retrato previo nos ayudará a entender mejor las formas que construirán la caricatura.

TÚ TAMBIÉN PUEDES

1 Como siempre, empezaremos abocetando la estructura de la caricatura, para la cabeza situaremos sobre el papel un sencillo óvalo y sobre él un círculo que formará parte de la barbilla.

2 Pasamos a dibujar los ojos, que serán pequeños y ligeramente inclinados a modo de V y toda esta simetría se acentuará con el dibujo de las cejas. También añadiremos un tupido peinado que, si os fijáis, no deja una frente demasiado despejada que digamos.

3 Dibujamos la nariz, cuya punta se redondea exageradamente, y marcamos unos pómulos muy anchos y definidos.

4 Y por último, dibujaremos una boquita de gruesos labios acompañada de ese enorme mentón que acentúa más lo minúsculo de su boca.



Estrenamos sección este mes, pequeña, pero matona. Muchos sois los aficionados a la Game Boy y a vosotros va dirigida esta sección. En ella os presentaremos las novedades más jugosas y también os daremos algún que otro truquillo para ayudaros a pasar esa pantalla en la que os habíais encallado... ¡Vamos a ello!

NOVEDADES

TOMB RAIDER SE ESTRENA EN GAME BOY COLOR

Con un pelín de retraso sobre la fecha esperada, **Lara** debuta en la portátil de **Nintendo** de la mano de **Eidos** y **THQ**. Su nuevo **TOMB RAIDER** es una aventura de elevadísima calidad técnica que también sabe convencer en el apartado de la diversión: tiene 14 fases enormes que significan otros tantos desafíos para el jugador. Podéis encotrarlo ya mismo por 6.490 pesetas.



TRUCOS

POKÉMON ROJO, AZUL Y AMARILLO

1-SI HAS ELEGIDO A BULBASAUR...

Antes de enfrentarte a **Brock**, el primer líder, en **Ciudad Plateada**, procura que **Bulbasaur** aprenda la habilidad **Látigo Cepa**. **Brock** no tendrá ni la más mínima oportunidad.

2-POCIÓN OCULTA

En **Pokémon Amarillo**, antes de abandonar **Ciudad Verde** en dirección a la **Ruta 2**, busca un misterioso arbusto que crece a uno de los lados de la carretera. Si permaneces junto a él y pulsas **A**, encontrarás una poción oculta que te vendrá de perlas para las batallas que te esperan más adelante.

EN BREVE

El próximo videojuego de **POKÉMON** que llegará a **Nintendo 64** es **POKÉMON SNAP**, un peculiar cartucho en el que la diversión consistirá en capturar las mejores poses de los **Pokémon**. Así es, armados con una cámara de fotos recorreremos varias islas en busca de las mejores instántaneas. **POKÉMON SNAP** estará disponible a mediados de septiembre con los textos en castellano.



¿Qué es el cómic?



El cómic o historieta es lo que conocemos como el 9º arte. Sí, algo así como el cine, la pintura o la literatura. Pues si centrifugásemos todo eso en una batidora, obtendríamos un nuevo medio de comunicación que contiene a la vez texto e imagen.

por José Mª Alcaraz
Escola JOSO Cómic

¡Piensa que esta manera de contar historias ya la utilizaban los egipcios en sus jeroglíficos! Con el cómic podrás contar todas las historias que quieras y, a diferencia del cine, no tienes por qué preocuparte del presupuesto, de los actores o de lo caros que son los efectos especiales. ¡Todo depende de ti y de tu imaginación!

Las viñetas son una de las partes más importantes de un cómic. Suponemos que ya sabes para qué sirven, ¿verdad? ¡Claro! Se usan para colocar los innumerables dibujos que hay en una pagina y dotarlos de cierto orden y coherencia.

¿Te imaginas un cómic sin viñetas? Sería difícil, pues más que un tebeo parecería un collage.

¡Pues sí! Las viñetas son como las pantallas de un televisor, pero una puesta al lado de la otra y con la particularidad de que puedes ir cambiando el tamaño de la casilla dependiendo de la imagen que vaya dentro.



TIPOS DE VIÑETA

Como podrás imaginar, hay muchos tipos de viñetas. Las viñetas son como la plastelina, puedes jugar con su tamaño y también puedes variar sus formas.

¡Veamos unos ejemplos!

1 VIÑETAS VERTICALES
Son muy largas y sirven para dar sensación de altura. ¡Jo, qué vértigo!

2 VIÑETAS APAISADAS
Sirven para presentar muchos personajes juntos, como en una foto, o para mostrar escenarios. Este formato siempre da sensación de amplitud.

3 VIÑETAS INTEGRADAS
Se utilizan para conectar mejor una acción con otra ¡y sin necesidad de Internet!

4 VIÑETAS QUEBRADAS
Sirven para dar la impresión de impacto o de peligro. ¡Cuidado!

5 LAS VIÑETAS MULTIFORMES
Puedes inventarte miles de formas para dar más variedad a la página. ¡Qué guay!

entrevistamos a MAX

Max ha sido el ganador del Premio del Salón del Cómic de Barcelona de este año. Además de dibujar estupendos cómics, este artistazo es un gran ilustrador. Vamos a conocerle un poquito más.

Por Juanjo Sarto

DIBUS: Casi siempre has trabajado para un público adulto, ya que las historias que querías contar no eran infantiles. ¿Cuál fue tu primer trabajo para chicos jóvenes?

MAX: Fue la **Biblioteca de Turpin**, una serie de historietas que se publicaron en el suplemento infantil de **El País**.

DIBUS: ¿Cómo se te ocurrió dirigirte a los chicos?

MAX: De hecho no fue iniciativa mía, ya que me llamaron ellos. Me dijeron que preparase un proyecto para **El Pequeño País**.

DIBUS: ¿Qué indicaciones te dijeron?

MAX: Sólo me dijeron que tenía que ser para chicos de entre ocho y doce años... creo recordar.

DIBUS: ¿Cómo se te ocurrió la idea?

MAX: De entrada, me costó un poco. Tuve que ponerme en una situación mental en la que no me había puesto antes, a la hora de contar una historia.

DIBUS: ¿Tienes hijos?

MAX: Sí, entonces mi hija debía de tener unos cuatro años. ¡Y aunque no era la edad que me pedían, me ayudó a ponerme en situación! Dudo que hubiera podido hacer el trabajo sin tener a mi hija.

DIBUS: ¿Por qué?

MAX: Aunque mi hija no tenía la edad de los futuros lectores de la historieta, yo ya me encontraba más cerca de una forma de sentir las cosas, más cerca de los chavales. Y había un condicionante técnico: querían historietas que empezaran y acabaran, y que fueran de entre dos y cuatro páginas.



DIBUS: Y tú estabas acostumbrado a historietas largas, de 40 o más páginas... ¿Te resultó difícil?

MAX: Sí. No me acababan de salir guiones tan cortos. Así que hice un guión "de largo recorrido", pero que tiene etapas cortitas y así comencé a entrar en las historias.

DIBUS: ¿Cuál era tu objetivo?

MAX: Mi propósito era estimular en los chavales el gusto por los libros, por la lectura.

Turpin acompaña a los niños en una serie de fantásticos viajes a través de los libros y también de [illegible]



Una pequeña biografía

Max, que aunque no se llama así, es como le gusta firmar, nació en Barcelona en 1956. Pasó una feliz infancia rodeado de cómics y decidió convertirse en dibujante. Comenzó publicando en revistas de tipo "underground" (de cómic alternativo) de los años 70: **El Rollo Enmascarado**, **Purita**, **Butifarra**... Siguió como uno de los fundadores de la revista **El Víbora**, para la que creó su personaje mas popular: **Peter Punk**. A partir de los años 90, comienza a realizar todo tipo de trabajos gráficos: ilustraciones para artículos, cuentos infantiles, videos e incluso es el diseñador de la mascota conmemorativa del Centenario del F.C. Barcelona. En la actualidad es el editor de sus propias historietas.

Turpin es un personaje muy carismático y divertido que lo pasa en grande acompañando a los niños, aunque de vez en cuando tenga problemas como éstos.









DIBUS: ¿Era un propósito pedagógico?

MAX: En absoluto. Más bien intentaba indicarles que allí se podían encontrar mundos que ellos no tenían al lado, que se salían de lo cotidiano, mundos que era difícil que llegasen a conocer.

DIBUS: ¿Así te encontrabas más cómodo?

MAX: Sí, pero la verdad es que siempre tuve la sensación de que me estaba dirigiendo más a los chavales de doce años que a los de ocho. ¡Eso no lo he podido evitar! Todo lo que he hecho para niños siempre se me va hacia los niños un poco más crecidos... Quizá sea debido a que mi tipo de dibujo vaya en esa dirección.

DIBUS: ¿Por el tipo de dibujo?

MAX: Yo no practico un tipo de dibujo tan esquemático, tan sencillo, tan simple... O quizá sea que tengo tendencia a dirigirme a gente más adulta, más mayor...

DIBUS: Aquellas historietas no se han reeditado... recuérdanos un poco cómo eran.

MAX: Los protagonistas básicos eran tres: un niño, una niña... y **Turpin**, que era el típico sabio loco... Aunque más que loco, era misterioso. Sí, era un sabio misterioso.

DIBUS: Háblanos de **Turpin**.

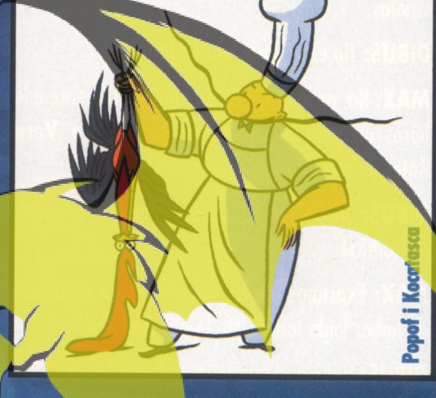
MAX: Era un personaje que vivía aislado en una mansión un poco tenebrosa, a la que los niños entraban movidos por la curiosidad, pero con miedo. Y descubren a este tipo con pinta de ogro malo, pero que en realidad es... ¡Tampoco diré que era un buenazo! Es un tipo que se preocupa por cosas muy extrañas.

DIBUS: ¿Y dónde entraba la aventura?

MAX: **Turpin** había inventado una tinta mágica que permitía viajar en el interior de los libros que estaban impresos con esa tinta. Y como **Turpin** es el típico sabio despistado, en uno de sus viajes al interior de los libros pierde la fórmula de la tinta. Al regresar no recuerda la fórmula y tiene que volver al libro a buscarla. Pero ha estado en varios libros, y no sabe en cuál de ellos puede haberla perdido.

DIBUS: Y aquí entran los niños.

MAX: Exactamente. Los niños se prestan a ayudarle, pero casi por accidente. Resulta que, por pura curiosidad, se meten en uno de los libros, le cogen el gustillo a la aventura... Y se brindan a ayudar a **Turpin** a buscar la fórmula.



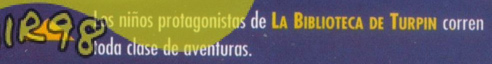
DIBUS: ¿Cuáles eran los libros?

MAX: Hice una selección de los libros que yo recordaba con agrado de mis lecturas de la infancia.

DIBUS: ¿Qué libros había en tu lista?

MAX: Estaba **Alicia en el País de las Maravillas**... También aparecían las **Aventuras de Sherlock Holmes**. También estaba **La Guerra de los mundos** de H.G. Wells... Y el libro de **El hombre invisible**.





Los niños protagonistas de **La Biblioteca de Turpin** corren toda clase de aventuras.





¡**MAX** os dedica este fantástico dibujo, dibulectores!

DIBUS: Pero creo recordar que había cosas que no eran libros...

MAX: Sí, también había un capítulo dedicado a los dibujos animados... que ya no era libro: era cine. Y que es casi del que estoy más contento, el que me quedó mejor. Porque pude hacer un buen montaje de viñetas.

DIBUS: No eran libros muy infantiles...

MAX: No, no lo eran. Pero es que yo comencé a leer libros un poco mayor, empecé con **Julio Verne**. Antes de eso sólo leía cómics.

DIBUS: ¡No podía ser de otra manera: lo primero los cómics!

MAX: Exactamente. No me arrepiento en absoluto de haber leído tantos. Me lo pasaba muy bien.

DIBUS: Hubo una campaña de TV, en los años setenta, pagada por el Ministerio de Educación, o de Información, que decía: "Donde hoy hay un cómic, mañana habrá un libro".

MAX: Todavía sería mejor si hubiera dicho: "Donde hoy hay un cómic, mañana habrán dos cómics y un libro".

DIBUS: Se nota que nos gustan los cómics...

MAX: Además de todo, cuando yo era niño no había tal cantidad de cuentos como hay ahora. Yo sólo recuerdo a **Babar**.

DIBUS: Pero también has hecho cuentos.

MAX: Los he ilustrado.

DIBUS: ¿Siempre has ilustrado? ¿Nunca has tenido ganas de contar algo?

MAX: Sí... sí... pero no he dado con nada lo suficientemente bueno. Lo poco que he escrito es para adultos... ¡para muy adultos!

DIBUS: Tú también diseñaste la mascota para el **Centenario del Barça**... ¿Qué más has hecho?

MAX: He hecho muchas cosas... Todos los dibujantes de cómics hacemos lo que sale...

DIBUS: Y en historieta... ¿qué haces en la actualidad?

MAX: En ese terreno, últimamente autoedito proyectos propios. Y también incluyo páginas de los amigos. Para editar un libro no hace falta tanto dinero... lo hago a mi gusto.

DIBUS: Pero eso no es para niños...
(**Max** rebusca en su macuto y saca un tebeo de los que él mismo se autoedita, y me lo da).

MAX: Hablando de niños... Mira, éste es el segundo número de **BARDÍN**, un cómic que autoedito. Y en el tercer número, que saldrá para diciembre, incluiré un cuadernillo central a color, que será un suplemento infantil de **BARDÍN**. Allí crearé historietas para niños, pero como yo de verdad las veo. Y esto es algo que dibujaré sin que nadie me lo encargue... Ahora que tengo la oportunidad de hacerlo... pienso hacerlo, y para niños. Serán historietas muy raras, vistas por un adulto. ¡Pero es que a los niños les gustan las cosas raras!

DIBUS: Sí, les gustan mucho.

MAX: Creo que los niños están hartos de ver cosas diseñadas para ellos, según la mentalidad bienpensante de los adultos.... ¡y se aburren!

¡Tendremos que estar atentos al suplemento infantil de **BARDÍN**! D!

◀ Yoshi y la lluvia

algunos datos más

LOS CÓMICS QUE LEÍA CUANDO ERA NIÑO

- Tío Vivo, Pulgarcito, DDT...

SUS CÓMICS PREFERIDOS

- El Capitán Trueno.
- El hombre enmascarado.
- Astérix.
- Tintín.

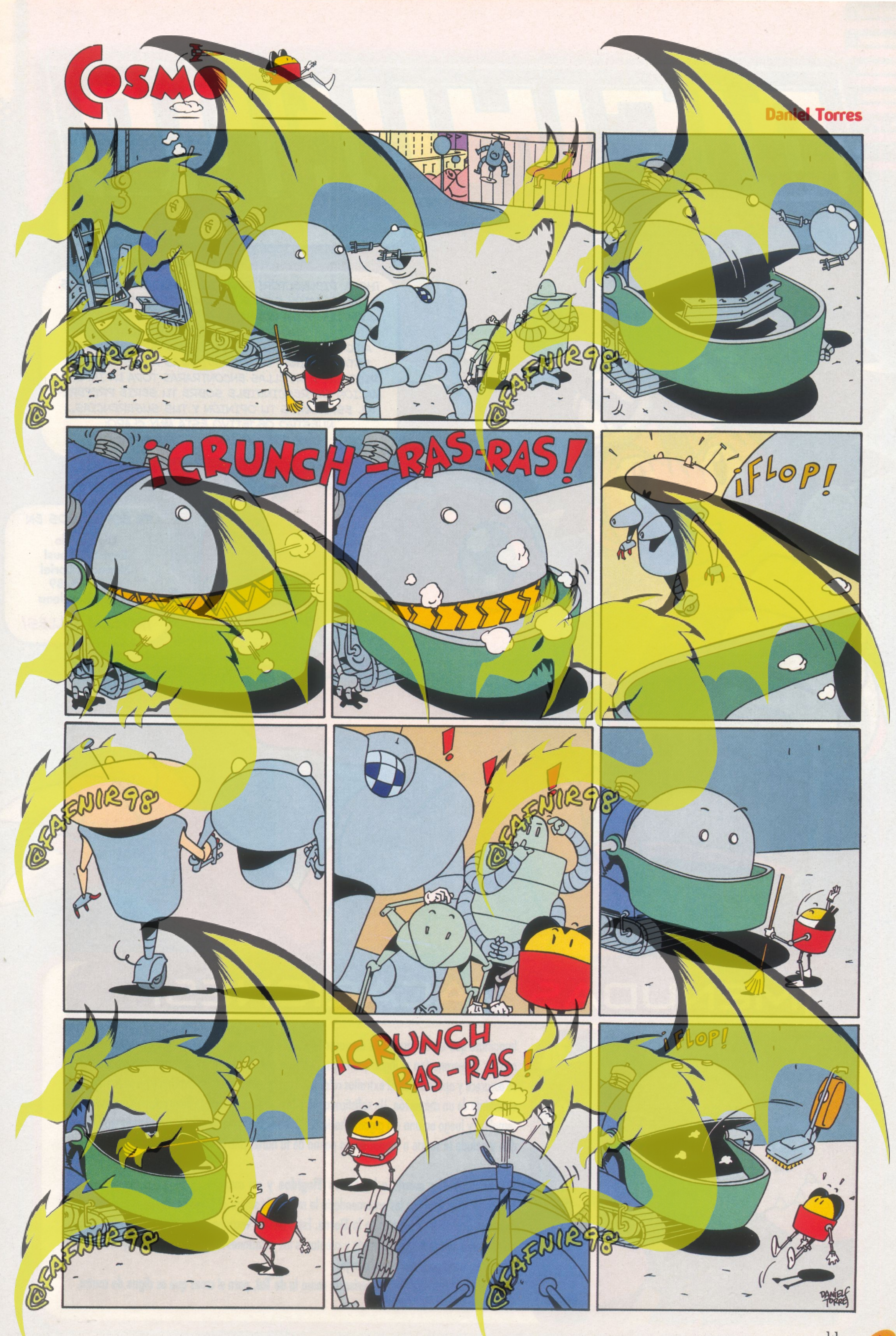
SUS AUTORES PREFERIDOS

- **Vázquez** (Anacleto, Las hermanas Gilda, La familia Cebolleta, etc.).
- **Escobar** (Zipi y Zape, etc.).
- **Ibáñez** (Mortadelo y Filemón, 13 Rúe del Percebe, Rompetechos, etc.).

Todos humorísticos.

LOS DIBUJOS ANIMADOS QUE LE GUSTABAN EN LA INFANCIA

- Bambi, Fantasía, El libro de la selva, El rey león...
- Mister Magoo
- Bugs Bunny, las Merry Melodies...
- Los Looney Tunes.


Cosmo
Daniel Torres
¡CRUNCH-RAS-RAS!
¡FLOP!
!
!
¡CRUNCH
RAS-RAS!
¡FLOP!
DANIEL TORRES



¡MENUDAS VACACIONES!

Imagínate que un día que estás de vacaciones, en la playa, en un camping o en unos campamentos de verano (en el lugar que hayas escogido para pasar tus vacaciones, vamos) el cielo se oscurece y aparecen en él extraños colores... Una gran tormenta se avecina y no se trata precisamente de un chaparrón. Un sofisticado método de teletransporte te lleva primero en un gran remolino y luego en una ola gigante hacia el **Digimundo**... y al despertar, un compañero blandito y peludo te sonríe a menos de un palmo de tu nariz. ¡Increíble!

Esto es lo que les ocurrió a los **Niños Elegidos** y así conocieron **Tai** y sus amigos a los **Digimon**. Más tarde se les encomendaría la misión de salvar el **Digimundo** para evitar también que ocurrieran desastres en la **Tierra**. Éstas son las vacaciones más extrañas que un niño puede tener, desde luego. Anímate y cuéntanos las vacaciones más extrañas que hayas tenido, si quieres, acompañadas de un dibujo.

Quizá no hayas tenido una experiencia como la de Tai, pero si crees que es digna de contar.

DIGInews

España: Ya tienes las *trading cards* (tarjetas coleccionables) con los personajes que han ido apareciendo en los capítulos de la serie de TV. Prepárate, porque en septiembre te espera el fascinante juego de cartas coleccionables de **DIGIMON**. Serán las batallas más increíbles que hayas visto nunca.

EEUU: En julio llega a Estados Unidos **DIGIMON WORLD**, el juego para **Playstation** de vuestra serie preferida. Este juego promete mucho, pero en nuestro país todavía no tiene fecha de salida.

Japón: Esta primavera se estrenó en Japón la segunda película de **DIGIMON**, ¡todo un espectáculo para los sentidos! Paciencia, todo esto llegará tarde o temprano.

LA NUEVA SERIE QUE PEGA FUERTE EN JAPÓN

Ya llevan unos 15 capítulos emitidos en Japón y eso quiere decir que todavía vamos a tardar un poquito en ver estos episodios en nuestras pantallas, pero os adelantamos un poquito el argumento para que vayáis haciendo boca...

Han pasado tres años, y el **Digimundo** y la **Tierra** están en paz otra vez... Hasta que aparece el **Digimon Kaizer**, un malvado ser que desea controlar el **Digimundo** para ser el dueño de todos los **Digimon**. **Tai** y **Agumon** intentan luchar contra el **Kaizer**, pero el poder para digievolucionar está bloqueado. Esta vez, los **Niños Elegidos** serán: **TK**, **Kari**, **Miyako**, **Daisuke**, **Iori** y **Satoru**. ¡Pronto les conocerás!

DIGIMON ADVENTURE 02



DIGIMON la película

¿Nunca te has preguntado cómo **Tai**, **Sora**, **Matt**, **TK**, **Kari**, **Joe**, **Mimi** e **Izzy** se convirtieron en los **Niños Elegidos**? En esta película podrás verlo, además de disfrutar de otras sorpresas y misterios como la primera **DigiBatalla** que hubo en la **Tierra**, cuando la vieron los **Niños Elegidos** (cuatro años antes del momento en el que empieza la serie). En el presente, un **Digimon Demonio** se ha colado en **Internet** y está **Digievolucionando** muy rápidamente adquiriendo cada vez nuevos y terroríficos poderes. Ahora, los **Niños Elegidos** tendrán que entrar en **Internet** y enfrentarse a este nuevo peligro. ¿Conseguirán vencerlo y salvar la **Tierra**? En el mes de agosto los fans estadounidenses de **DIGIMON** están de enhorabuena, ya que se va a estrenar en sus cines esta película. ¿Cuándo llegará a nuestro país? ¡Os seguiremos informando!





Teresa nos ha adornado el sobre de su carta con este estupendo dibujo. Envíanos tu sobre con un dibujo. ¡Publicaremos los mejores!

DIGIart

La verdad es que estáis hechos unos artistazos. Tanto que se hace imprescidible un apartado como éste, dedicado a los mejores dibujos sobre **DIGIMON**. ¿**Tai** es tu preferido? ¿O lo es **Palmon**? ¿No puedes vivir sin **Angemon**?
Envíanos a tus personajes preferidos de **DIGIMON** a este apartado. Nuestra dirección la tienes en la página anterior.

Teresa Guerrero tiene 13 años y nos envía este elaborado dibujo desde **Madrid**. Con una habilidad asombrosa nos ha dibujado a **Angemon** y a **Angewoman**, dos de los **DIGIMON** más espectaculares de la serie.

CREANDO A LOS MALOS

Si ya tienes un buen protagonista, es el momento de buscarle un "malo" al que tenga que enfrentarse. Ya sé que llamarles "malos" no es muy correcto gramaticalmente... ¡pero todos les llamamos así: "Malos"! Los malos son tan importantes como los buenos.

Por: Juanjo Sarto **Ilustraciones:** Abel Carrasco

A muchos lectores les gustan más los malos que los buenos, y hay dos motivos para ello:

1 Los malos son más "aventureros": son los que se saltan las reglas del juego, hacen trampas, traicionan... ¡Tienen el atractivo de lo prohibido!
En algunas ocasiones, el "malo" ha resultado tan atractivo para el público que, cuando ha vuelto a aparecer, lo ha hecho de "protagonista bueno", como en el caso de **Terminator**.

2 El protagonista no acostumbra a tenderle trampas ni darle problemas al "malo", es la actividad del villano la que afecta al héroe y le crea mil problemas... que son los que hacen interesante una aventura.









No os olvidéis de una "Regla de Oro": el "malo" siempre ha de ser superior al bueno, en fuerza y poder. ¡Muy superior! Cuanto más superior sea el malo... más mérito tendrá el héroe que lo derrote. No tiene ningún interés que un elefante mate a una hormiga... pero sí que lo tiene si sucede al revés.

EL MALO... ¿TIENE QUE SER FEO?



Por norma general al malo se le presenta como alguien con aspecto feo, desagradable o monstruoso. Es un truco muy común para que los lectores identifiquen desde un principio qué papel tiene cada personaje en la historieta: el bueno es guapo y el malo es feo.

Pero hay ocasiones en las que esto no sucede así: algunos "malos" de las películas de **James Bond**, por ejemplo, acostumbran a ser físicamente normales e incluso atractivos. En los casos en los que los malos no son monstruosos, se les añade algún detalle que resalte su maldad. Por ejemplo: pueden matar a millones de personas, pero adoran a las ancianitas.

Un detalle muy importante: si aparece un malo monstruoso y a lo largo de la aventura descubrimos que es bueno... se volverá mucho mas simpático para el lector.

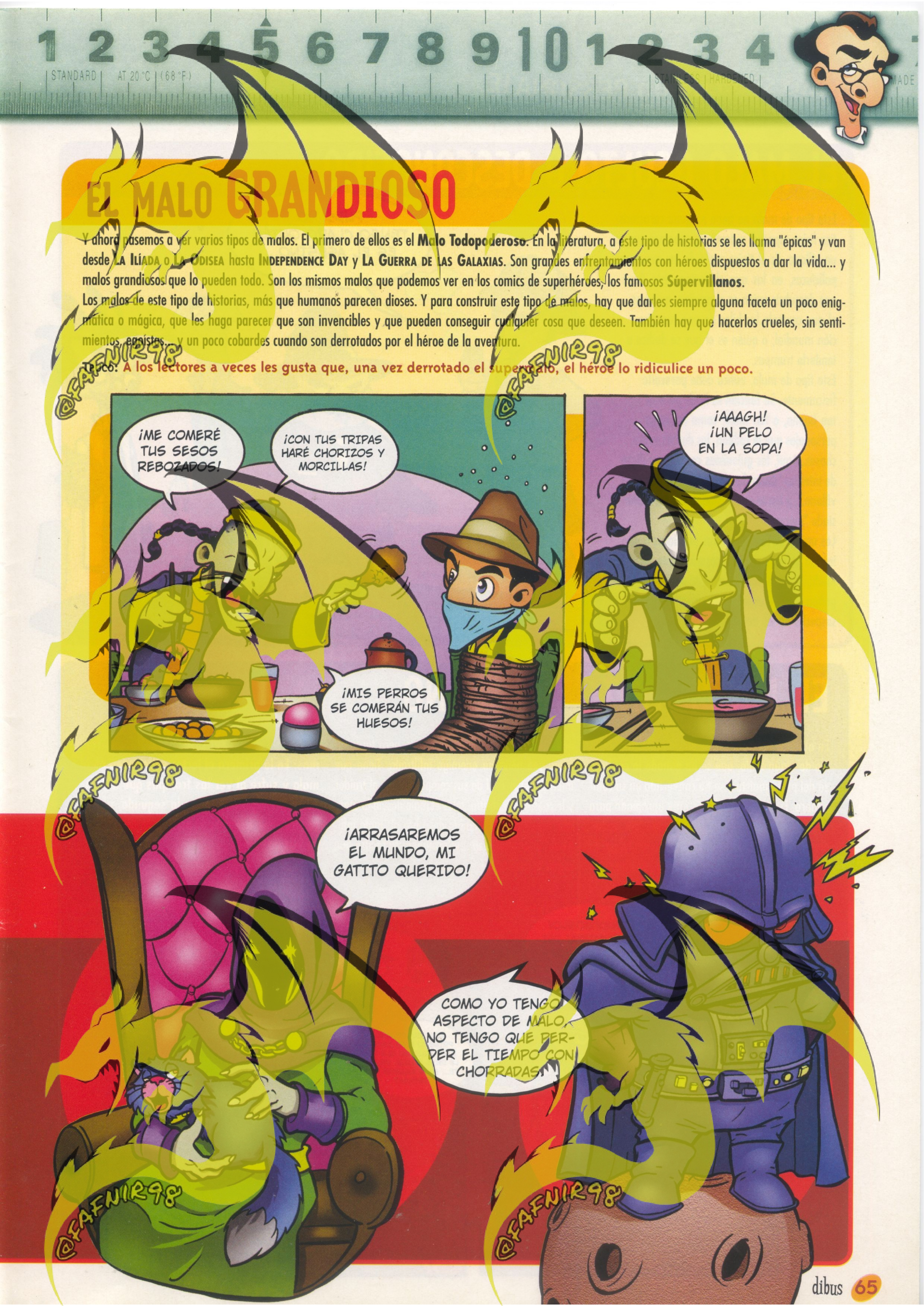
UN TRUCO: en ocasiones no ver representado al malo, puede ser una artimaña que lo haga parecer más maligno de lo que es. Eso sucede con Darth Vader. O también cuando vemos las diabólicas actuaciones de sus esbirros, pero nunca vemos al Jefe que se las ha ordenado

EL MALO GRANDIOSO

Y ahora pasemos a ver varios tipos de malos. El primero de ellos es el **Malo Todopoderoso**. En la literatura, a este tipo de historias se les llama "épicas" y van desde **La Ilíada o La Odisea** hasta **Independence Day** y **La Guerra de las Galaxias**. Son grandes enfrentamientos con héroes dispuestos a dar la vida... y malos grandiosos que lo pueden todo. Son los mismos malos que podemos ver en los comics de superhéroes, los famosos **Súpervillanos**.

Los malos de este tipo de historias, más que humanos parecen dioses. Y para construir este tipo de malos, hay que darles siempre alguna faceta un poco enigmática o mágica, que les haga parecer que son invencibles y que pueden conseguir cualquier cosa que deseen. También hay que hacerlos crueles, sin sentimientos, egoístas... y un poco cobardes cuando son derrotados por el héroe de la aventura.

Truco: A los lectores a veces les gusta que, una vez derrotado el supermalo, el héroe lo ridiculice un poco.



EL MALO OCULTO O DESCONOCIDO

Este tipo de malo no tiene ninguna característica física especial, ni tampoco sabemos que es un villano. Es el típico malo de las aventuras policíacas, en las que el protagonista tiene que descubrir quién es el asesino, quién es el que controla los hilos de una conspiración mundial, o quién es el que se dedica a tender la trampa...

Este tipo de malo, nunca debe parecerlo físicamente. Su función es la de parecer tan bueno, o tan malo, como los otros personajes que le rodean, los demás sospechosos. Aquí, los guionistas corren el peligro de intentar "disimular demasiado" quién es el villano... y hacer que destaque por ser demasiado "inocente".

Los malos de las aventuras policíacas o de intriga tienen que ser necesariamente muy inteligentes, porque constantemente engañan al protagonista, haciendo que sospeche de los demás.



EL MALO JUNTO AL BUENO

En algunas ocasiones, hay algún malo, o el esbirro de algún malo, que se ha ganado la confianza del protagonista y se ha convertido en su compañero. Este tipo de malo es muy apropiado para aventuras largas, álbumes y cómics por episodios, ya que requiere una historia más larga. Es el malo "traidor". En primer lugar, el protagonista nota que le ocurren cosas extrañas, pero tarda en creer que tiene un enemigo infiltrado. Tiene que intentar saber cuál de sus compañeros es el traidor y le cuesta descubrirlo, pues el malo desvía la atención hacia otros. Y cuando descubre al "malo infiltrado" y lo neutraliza... el protagonista tendrá que seguir la aventura.

Este malo puede ser presentado de dos formas: En la primera el lector sabe quién es el malo y sufre al ver las trampas que le tiende al protagonista. Y en la segunda, el lector no sabe quién es el malo y lo descubre a través del héroe.







Melusina
Guión: Clarke Dibujo: Gilson
TODO ESTÁ LISTO, SEÑOR.
MUY BIEN. MELUSINA, DÉJANOS.
¡QUERIDO PRIMO! ESPERO QUE TE QUEDES ALGUNAS NOCHES. ¡YA HE HECHO PREPARAR LA HABITACIÓN DE LOS INVITADOS!

¡DA VIDA A TUS CÓMICS CON FLASH!

En estos últimos tiempos, internet ha popularizado un programa que ya tiene varios años de vida, el MACROMEDIA FLASH. Este programa es una herramienta multimedia aplicable a la creación de páginas de internet, y permite a los diseñadores insertar animaciones realmente elaboradas, con todo tipo de efectos visuales y sonoros.

por el Prof. Chip

Con FLASH podemos hacer que las animaciones sean totalmente interactivas, es decir, que lo que ocurra dependa en parte de la persona que visita la página. Así, una de estas animaciones nos permitirá hacer "clic" con el ratón en varios lugares de la pantalla. Es casi como un videojuego, aunque más sencillo.

Por cierto, para poder disfrutar en nuestro ordenador de todas las maravillas que ofrece este programa, deberemos descargar un pequeño programa que se encuentra en la página que lleva su nombre, **Shockwave** e instalarlo fácilmente.



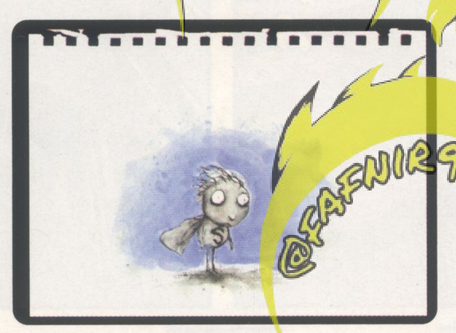
www.shockwave.com

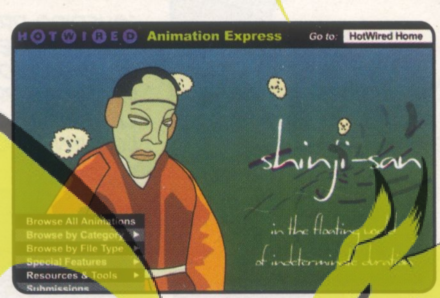
Pero ricemos el rizo. ¿Qué se podría mejorar de los cómics que más nos gustan? Pues está claro: que se muevan, que tengan sonidos. En definitiva, que sean más multimedia. Pues gracias a FLASH (y también a otros sistemas, aunque no tan extendidos) esto se puede conseguir y ya se está haciendo en la actualidad. Una característica muy útil del programa es que las animaciones creadas con él ocupan muy poca memoria, con lo que se cargan muy rápido cuando navegamos. Otro punto tremendamente interesante de FLASH es su versatilidad. Conocer en profundidad el programa requiere un mínimo de aprendizaje, pero para hacer una animación sencilla, sin demasiadas virguerías, no hay que dedicarle demasiadas horas. Lo básico, que es dibujar, pintar y mover las piezas de la animación, se aprende bastante rápido.

LOS E-COMICS (Cómics electrónicos)

En la red hay diversos ejemplos de estos nuevos comics: **7th PORTAL** y **THE ACCUSER**, creados por **SL MEDIA** (www.stanleemedia.com), la nueva empresa de **Stan Lee**, el creador de **SPIDER-MAN**, **4 FANTÁSTICOS** y muchos otros superhéroes.

Un hecho importante tanto para los lectores como para los creadores de cómic, es que el cómic electrónico, el **E-comic**, rompe las barreras del formato papel: además de incluir animación y sonido, se pueden hacer cómics con tantas páginas como quieras, con cualquier forma. Mueve a tus personajes, hazles hablar mientras aparecen los bocadillos en la pantalla, haz que las viñetas choquen entre sí... ¡El futuro del cómic ya está aquí! D!







más E-cómics

- **Wenchel Bogum: Know When to Fold'em**
  www3.ns.sympatico.ca/ebeals
- **Beebeard and the World Record Heroes: Ranger on a Train**
  www.beebeard.com/index2.html
- **Glue: Steamcleaning**
  www.wildbrain.com/drivein/glue
- **Tim Burton Stain Boy**
  www.timburton.com
- **Animation Express**
  www.animationexpress.com
- **Cartoon Network**
  www.cartoonnetwork.com
- **Dotcomix**
  www.dotcomix.com
- **Pop.com**
  www.pop.com



www.dotcomix.com



www.stanleemedia.com

Executive Summary Staff Partners Stock Info Press Releases News FAQ Contact Register

Hello Future Investors!

You've probably been hearing a lot about Stan Lee Media in the news lately. The fun started when we launched stanlee.net, which features our unique online animated webisodes like the 7th Portal and The Accuser. Over three million fans downloaded the first webisode of the 7th Portal in the first month alone!

Things were just beginning to calm down around here when we unveiled The Backstreet Project, with my friends The Backstreet Boys. (Talk about frenzied fans! From all the fuss you'd think the Beatles had reunited!) Nick Carter, from the BSB, and I put our heads together and cooked up a great printed comic book that sold out as soon as the fans got wind of it. Next up, we did some amazing animation for the Backstreet Boys tour and we're even going to be doing regular webisodes with the boys starting this summer!

Whew! And I thought things were hectic back when I was co-creating characters like The X-Men, Spider-Man and The Incredible Hulk! The truth of the matter is that I don't do all the work myself. I'm lucky to be collaborating

TM & © Stan Lee Media

www.stanleemedia.com

Garfield

Jim Davis

















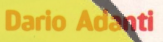
Dario Adanti





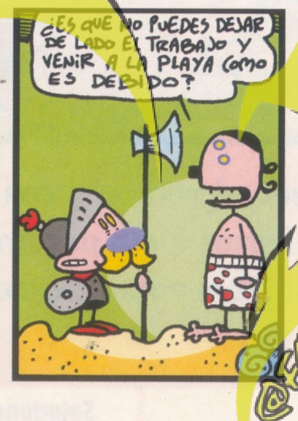


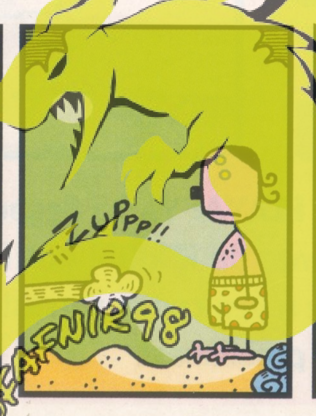
















¡ES TIEMPO DE PLAYA! Ya ha llegado el verano y con él las vacaciones y el calor, y por eso la gente de **¡DIBUS!** nos hemos ido a pegarnos un buen chapuzón a esta playa. ¡Anímate y ven con nosotros! Pero antes... ¿Podrías ayudar a algunos bañistas que tienen problemas?

Soluciones en la pág. 79 de esta revista.

Dibujo: Francis Portela Color: Estudio Din&mita



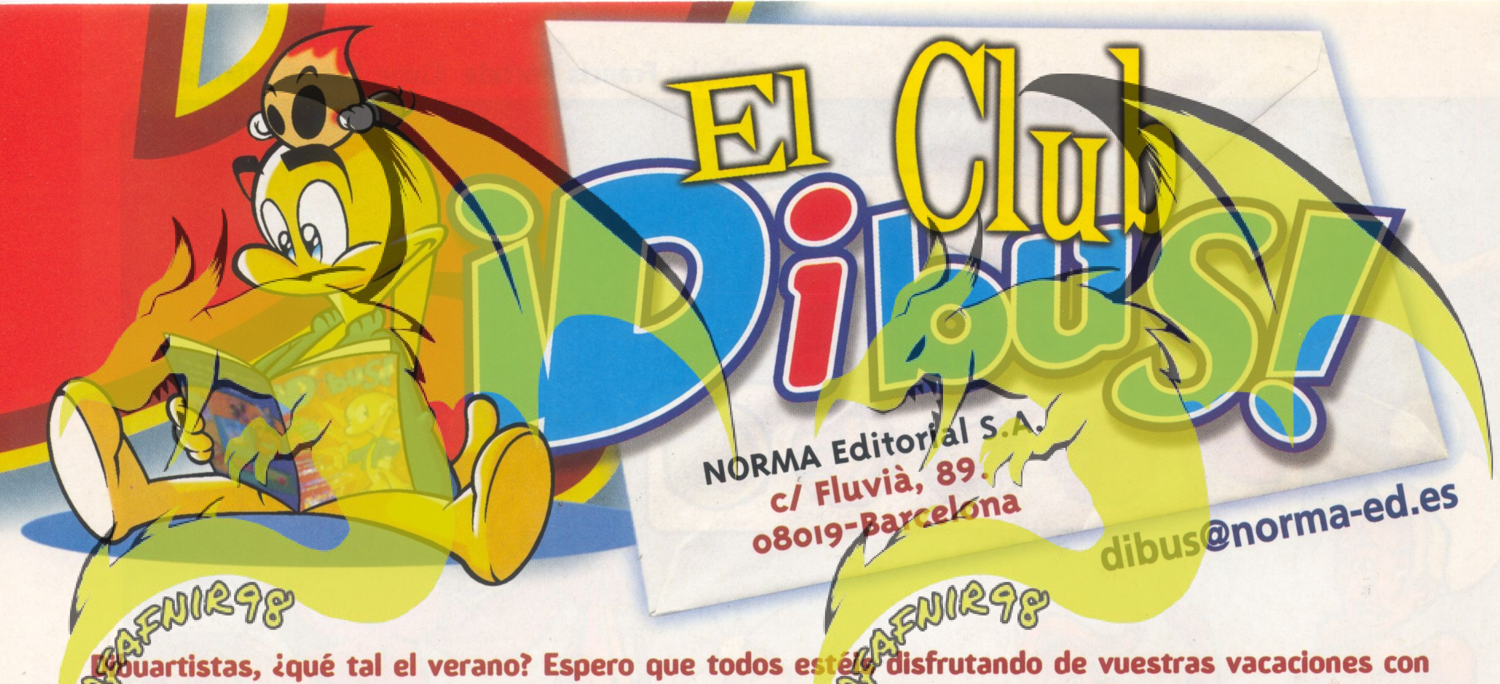
A SOPA DE LETRAS
Sí, en una playa quedaría mejor una sopa de aleta de tiburón, pero la que nos ofrece nuestro colega el surfista es más normalita aunque, eso sí, lo que has de encontrar son siete cosas relacionadas con la playa.

B CARTEL VOLADOR
Nuestro habitual saboteador ha vuelto a actuar. Esta vez ha cambiado las letras del cartel publicitario de la avioneta de **Iván** por el número correspondiente a su posición en el abecedario. ¿Nos ayudas a corregir esto para que todos puedan leerlo?

C MUCHO BALÓN
Hoy se celebra un campeonato de voley playa, pero parece ser que el sol ha atontado un poco a los participantes y ahora no se acuerdan de cuál es la pelota que utilizan. Demuestra que eres todo un entendido en deportes y señálales la pelota correcta.

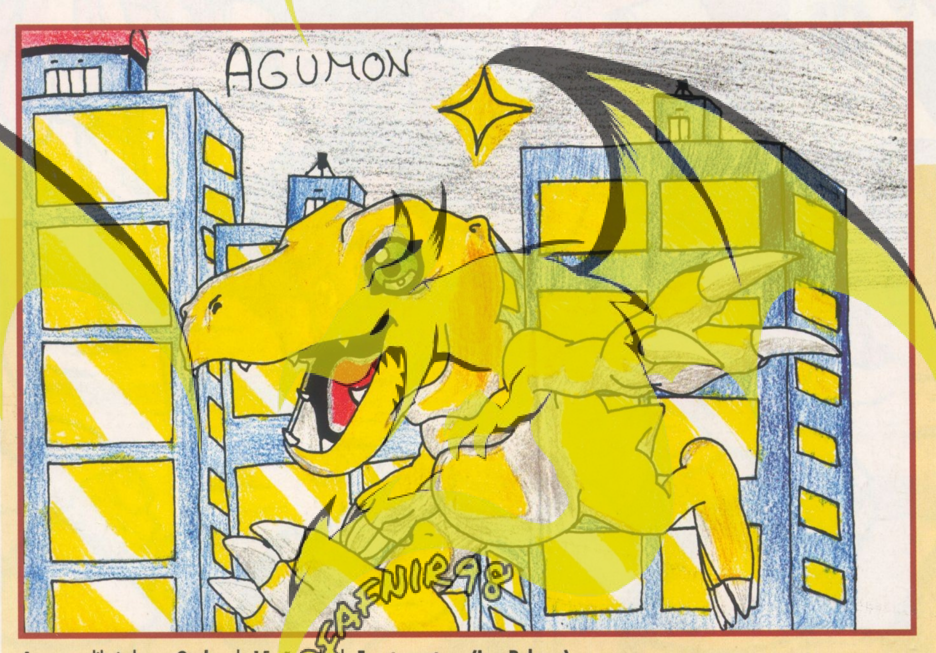
D BANDERA
Hoy el mar está casi en calma y uno puede bañarse con toda tranquilidad. Hay una bandera que indica eso y **Eva**, la nueva vigilante de la playa, es la encargada de izarla, ¡pero todavía no sabe cuál es! Seguro que tú se lo puedes decir.

E EL CASTILLO DE ARENA
Carlos quiere ser tan bueno haciendo castillos de arena como **Emilio**, y por eso está imitando el suyo, pero es un poco miope y ha cometido seis errores. ¡Échale una mano y descubre cuáles son esas seis diferencias para que pueda llegar a ser todo un "MAESTRO CASTILLERO"!



Dibuartistas, ¿qué tal el verano? Espero que todos estéis disfrutando de vuestras vacaciones con ¡Dibus! en las manos y con un lápiz y un papel a punto para empezar a dibujar.

• **Gorka Gude** nos escribe desde **Fuerteventura (Las Palmas)**, tiene 14 años recién cumplidos y su gran afición es dibujar. Así nos lo demuestra al enviarnos un dibujo precioso de **Agumon**. Admira como dibujantes a algunos de sus amigos, como Iván Hermo, Manolo Pretel y a Javi. También admira y le gustaría conocer a Estefanía Caballero, a la que envía este mensaje: *"Pequeña pero gran dibujante. **Estefanía**, tienes todo mi apoyo, sigue dibujando. Te lo dice tu amigo: **Gorka**"*.A **Gorka** le gustaría cartearse con **Estefanía**, para ello aquí va su dirección: *c/Pelayo - Alfonso XIII nº88 1º/Pto. Rosario - Fuerteventura (Las Palmas)*



Agumon dibujado por **Gorka**, de 15 años, desde **Fuerteventura (Las Palmas)**.

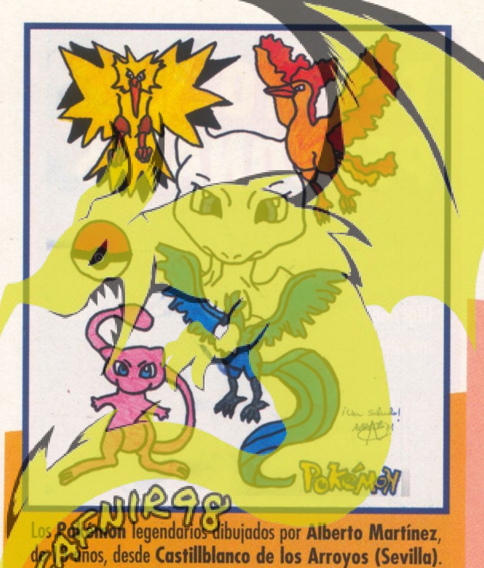
• **Lara Otero** tiene 14 años y es de **Redondela (Pontevedra)**. Le regaló **¡Dibus!** a su hermano pequeño de 8 años y le fascinó tanto la revista que se convirtió en una dibulectora. **¡Lara**, bienvenida al club! Me alegro de que te gusten nuestras secciones de dibujo, ya que las hacemos con mucho cariño. Las series que nos comentas, **Ranma 1/2**, **City Hunter** o **La Familia Crece** son buenas series y yo también lo pasé en grande viéndolas. En **¡Dibus!** intentamos prestarle atención a lo nuevo sin desmerecer a las otras series. Espero que **El Mando** de este mes te haya gustado, ya que reseñamos **Lamu** y **Quedes detingut!** Realmente intentamos ser equitativos. Ah, de paso, felicidades por tu dibujo. Nos ha encantado. El mes pasado teníamos a una estupenda **Ranma**


Este calor puede incluso con el valiente **Ranma. Lara Otero**, 14 años, **Redondela (Pontevedra)**.

el DIBU RANKING

Digimon alcanza la cima este mes, ya que le habéis dado un montón de votos. **Pokémon** le sigue de cerca, dispuesta a volver a situarse en el nº1.

1. Digimon
2. Pokémon
3. Los Simpson
4. Rugrats
5. La familia crece



Los Pokémon legendarios dibujados por **Alberto Martínez**, de 13 años, desde **Castillblanco de los Arroyos (Sevilla)**.




Antonio Segura, de 12 años, **Elche de la Sierra (Albacete)**, nos dibuja a **Lara Croft** con sus pistolas .

chica y este mes, el iracundo chico recobra su forma original gracias a ti. Aquí lo tienes ^ ^.

• **Camino Alama** nos hace muchas preguntas sobre **DIGIMON** desde **Ondara (Alicante)**. La mayoría te habrán quedado contestadas en el **Digimundo** (espero que te haya gustado). Nos pides direcciones de Internet de **DIGIMON**. Prueba con ésta: **www.foxkids.com/Digimon**

• **Alberto Martínez** nos escribe desde **Castillblanco de los Arroyos (Sevilla)**, tiene 13 años y nos comenta lo mucho que le gustan **POKÉMON** y **DIGIMON**. Además, felicita a **Jessica Vazquez** por sus dibujos y le gustaría contactar con ella. **Jessica**, si estás por ahí, aquí tienes la dirección de **Alberto**:*c/Antonio Machado nº104 Castillblanco de los Arroyos 41230 (Sevilla)*

• **Antonio Segura** es un dibulector de 12 años que nos escribe desde **Elche de la Sierra (Albacete)**. Al parecer, te gustan mucho las heroínas de los cómics y los videojuegos. Al menos eso deduzco viendo tus dibujos. Tus ilustraciones nos han gustado, sobre todo esta impresionante **Lara Croft** que también verán los demás dibucolegas. Esperamos que continúes experimentando con las técnicas del dibujo y también inventando personajes, aunque en esta ocasión nos envíes un *pin-up* (dibujo con tu estilo sobre un personaje conocido). ¡Ánimo y a la mesa de dibujo!

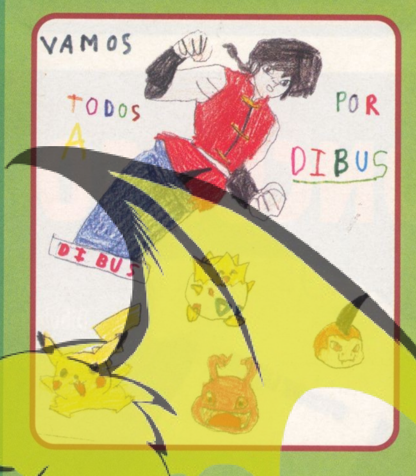
• **David Pinilla** tiene 10 años y, como otros dibulectores, es un gran fan de **POKÉMON** y **DIGIMON**. David, de momento no va a salir ninguna serie que se parezca a estas dos. En Japón y en Estados Unidos se está poniendo

CONEXIÓN Dibus

✓ **Victor Hidalgo** tiene 10 años y le gustaría cartearse con otros dibucolegas para hablar de **DIGIMON** y de **POKÉMON**, sus series preferidas. Ah, también le gustan **LOS SIMPSON** y los **RUGRATS**. Sus deportes predilectos son el fútbol, el baloncesto y el tenis. Su dirección es: *C/ Carmen Descalzo 1ºB 4ª 28801 Alcalá de Henares (Madrid)*

✓ **Claudia Solia** tiene 10 años y es súper fan de **DIGIMON**. Nunca se la pierde. Le gustan mucho **Tai**, **Sora**, **Mimi**, **Joe**, **Matt**, **TK** y **Kari**. Quiere escribirse con otros mega fans de esta serie. Ahí va su dirección: *C/ Joan Salvat Papasseit, 9º 3ª, 4º 17300 Blanes (Girona)*

✓ **José Fernando Blanco** querría cartearse con otros dibucolegas. Le gustan estas series: **DIGIMON**, **POKÉMON**, **EVANGELION**, **EL GUERRERO SAMURAI**, **SAKURA CAZADORA DE CARTAS**, **DRAGON BALL** y **SABER MARIONETTE J**. Promete contestar. Nos envía un dibujo que, excepcionalmente, reproducimos aquí. Su dirección es: *Avda. de Burgos nº41 1º D 26006 Logroño (La Rioja)*



✓ **David Calvo** ha puesto en marcha un estupendo **Club Digimon**. En él hay regalos e incluso carnet. Su dirección es la siguiente: C/ Jesús Chazarra Hernández nº4 03205 Elche (Alicante)



Pikachu es el **Pokémon** más bonito para **Carolina Vilella**, de **Vallfogona (Lleida)**.

Francesc Barrachina (7 años) nos dibuja a **Mortadelo** desde **Menorca (Baleares)**.



DIRECCIONES que MOLAN

Este verano nos hemos sumergido en Internet buscando direcciones para vosotros:

www.CTV.es/USERS/xjan/home.html

La primera que os damos es la de un dibujante muy conocido del que os hablábamos en ¡Dibus! nº2. ¿Os acordáis de JAN? Pues tiene página propia y muy buena, por cierto.

www.rtve.es/tve/b/tph.es/index.html

La segunda es de un programa en el que se dan varias series de dibujos animados que seguro que conocéis. Se trata de la página del TPH Club.

de moda una serie que se llama MONSTER RANCHER y está teniendo bastante éxito. No sabemos si llegará a España, pero cuando tengamos más información te la daremos. Nos pides un dibujo de **Matt** y aquí lo tienes. También nos preguntas cual es la evolución de **Mew** y la respuesta es que este **Pokémon** no tiene evolución, ya que forma parte de los llamados **Pokémon** legendarios.

• **Joanna Nieto** tiene 15 años y nos escribe desde Bilbao. Tiene una gran afición al dibujo y le gustan mucho nuestras secciones didácticas. A esta chica le van las series de procedencia nipona (o sea, japonesas), entre las que destaca LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO y LA FAMILIA CRECE. Ahora mismo **Joanna** está enganchadísima a DIGIMON y además nos pide que incluyamos su dirección para poder cartearse con otros dibucolegas. Aquí la tenéis: *C/Zamacola nº58 4º C 48008 Bilbao*

Matt, de DIGIMON.

TOP 10 de PERSONAJES

En este apartado listamos a los personajes que más os molan del 1 al 10. También en este ranking Digimon lleva la delantera. ¿Qué ocurrirá el próximo mes?

1. Tai (DIGIMON)
2. Ash (POKÉMON)
3. Pikachu (POKÉMON)
4. Agumon (DIGIMON)
5. Bart Simpson (LOS SIMPSON)
6. Charmander (POKÉMON)
7. Miki Koishikawa (LA FAMILIA CRECE)
8. Ranma (RANMA 1/2)
9. Lamu (LAMU)
10. Angélica (RUGRATS)



Fátima Duro nos envía a **Tai** y **Agumon**, tiene 11 años y es de **Valencia**.

CONCURSO STUART LITTLE

Dibulectores, si ya habéis visto **Stuart Little**, este mes sorteamos 10 camisetas entre las cartas recibidas que nos contesten a esta sencilla pregunta:

¿Cómo se llama el gato de la familia Little?

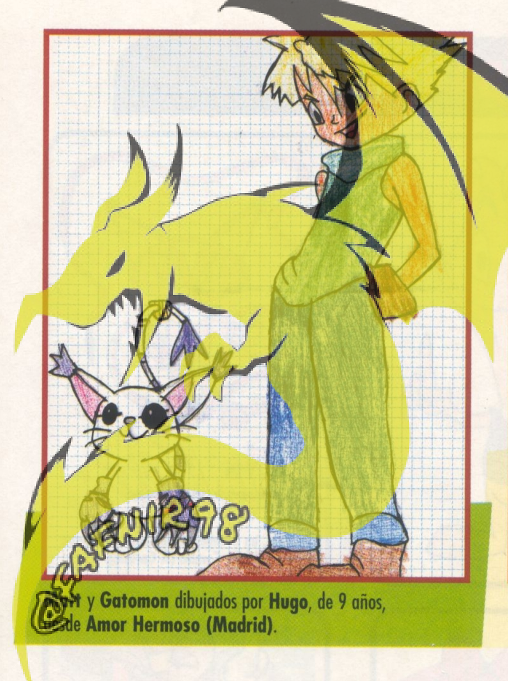
¿A que es fácil? Pues coge lápiz y papel y envíanos la respuesta a:

NORMA Editorial
Revista ¡Dibus!
c/ Fluvià 89. 08019 Barcelona

¡Recuerda! antes del 30 de agosto.
Los afortunados recibirán una fantástica camiseta de **Stuart Little**.

¡ESTA FANTÁSTICA CAMISETA PUEDE SER TUYA!





Matt y **Gatomon** dibujados por **Hugo**, de 9 años, desde **Amor Hermoso (Madrid)**.



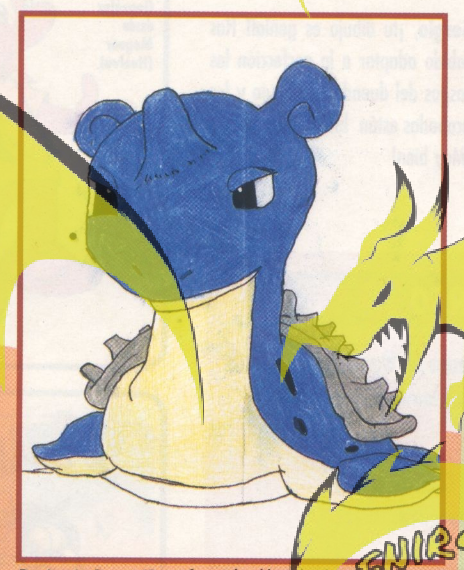
Empar Martín nos dibuja a **Pikachu** desde **Faura (Valencia)**.



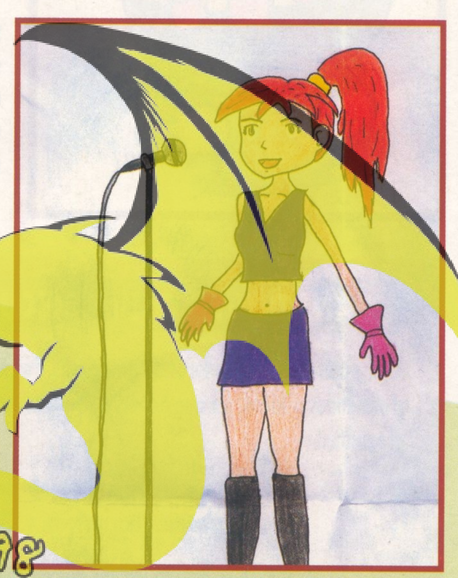
Tonet, dondequiera que estés, ¡felicidades por tu dibujo!



Ginta es uno de los personajes preferidos de **Joanna Nieto**, de **Bilbao** (15 años).



Benjamín Parra (Barcelona) ha dibujado al **Pokémon** acuático **Lapras**.



María Núñez nos envía a esta guapa cantante desde **A Coruña**.

THE SIMPSONS

SUPERCONCURSO LOS SIMPSON

Con motivo del lanzamiento del vídeo LOS SIMPSON SE LA JUEGAN, sorteamos 20 pins únicos y exclusivos de Los Simpson. Celebrando su 10º aniversario, estos pins de edición limitada conmemoran el paso por el Paseo de la Fama en Hollywood de LOS SIMPSON. Consíguelos respondiendo la pregunta que te proponemos:

¿Dónde se celebrará el festival mundial de LOS SIMPSON en octubre?

Tenéis hasta el 30 de agosto para enviarnos cartas. ¡Rápido, no tienes ni un minuto que perder, dibucolega!

Enviad vuestras cartas a: **NORMA Editorial**
Revista ¡Dibus!
c/ Fluvià 89. 08019 Barcelona



GANADORES DIBUCONCURSO BANDAI

¡Atención, dibucolegas! Aquí están los ganadores del súper concurso de **Bandai**. Ha sido laborioso y muy difícil escoger a los ganadores, pero aquí están. El primer premio es un fantástico lote de figuras de **DIGIMON** y los nueve finalsitas también recibirán un lote de figuras **DIGIMON**. ¡Felicidades!



1er PREMIO

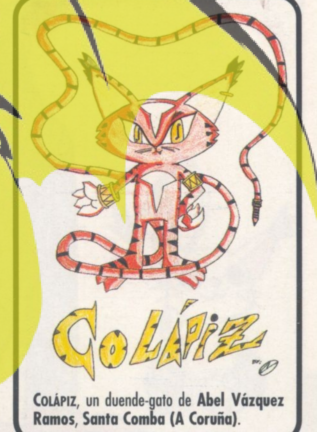
DOBO,
EL AMIGO DE DIBU.

SERGIO BALLESTER REDONDO
13 años, Colmenar Viejo (Madrid).

Sergio, ¡tu dibujo es genial! Has sabido adaptar a la perfección los rasgos del duende del dibujo y los acabados están bien realizados. ¡Muy bien!



BLUCKY, un duende del dibujo dibujado por **José Miguel Matías Delgado** desde **Guadix (Granada)**.



COLÁPIZ, un duende-gato de **Abel Vázquez Ramos, Santa Comba (A Coruña)**.



COLORO llega de la mano de **Raúl Lopez González** desde **Moguer (Huelva)**.



MOSTACHO BILLS y **TUCHI** galopan sin cesar. **Stella Maris Guillén**, 15 años, **Valle de Jinámar (Las Palmas)**.



El anciano **DIBUJÓM** tiene mucho que contar. **José Mª Pérez de Villar Navarro, Vva. de la Serena (Badajoz).**

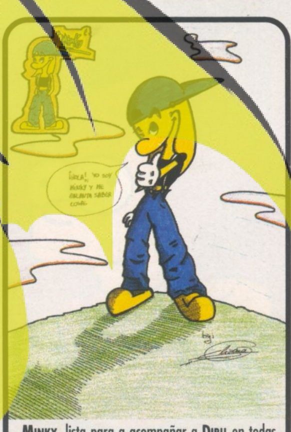


CHARLY y **GOMI** ayudarán a **DIBU**. **Marina** y **Alejandro Pardo García, Mataró (Barcelona).**

REGLI, la regla más simpática. **Jaime Román Bustamante, Alcázar de San Juan (Ciudad Real).**



DIBUJITA, una buena amiga de **DIBU**. **Sara Cid González**, 10 años, **Aldeaseca de la Almuña (Salamanca).**



MINKY, lista para a acompañar a **DIBU** en todas sus aventuras. **Eliana Campos Díez (León).**

GANADORES DIBUCONCURSO HASBRO

Aquí están los 19 ganadores de las figuras **Pokémon** de **Hasbro**. ¡Felicidades a todos, ya que habéis contestado correctamente a nuestras preguntas!

1. ¿Cuáles son las dos evoluciones del **Charmander**?
   Respuesta: **Charmeleon** y **Charizard**.

2. ¿Cómo se llaman los dos nuevos **Pokémon** que aparecen en el corto metraje **LAS VACACIONES DE PIKACHU**?
   Respuesta: Son **Snubbull** y **Merill**.

- Rocío de Auta Torralbo (Zamora).
- Javier Sánchez Melgar, Torrejón de Ardoz (Zamora).
- Micael López Maralhas, Sta. Marguerida i els Monjos (Barcelona).
- Juan García Sánchez, Santa Rosalía (Málaga).
- Federico J. Martínez Montes (Granada).
- Inma Paredes Alejandre, Azuaga (Badajoz).
- Álvaro Caballero Gómez, Andújar (Jaén).
- Miguel Monar Díaz (Santander).
- Sonia Garrido Alhama, Artés (Barcelona).
- Miguel Crespo Castrillo (Ponferrada).
- Manuel Lajarín Cano (Valencia).
- Pedro Bordero Rico, Onil (Alicante).
- Cristina Moreno Sánchez, La Manga (Murcia).
- Belén López Morales, Rota (Cádiz).
- Tamara Redondo Senavilla, Aranjuez (Madrid).
- Roberto Royo Sahuguillo (Valladolid).
- Borja Palacios Serna (Logroño).
- Ana Requeiro Otero, Ferrol (A Coruña).
- José Daniel Montilla Canpó, Campanillas (Málaga).

DIBUCONCURSO LA DIBUTIRA - primera parte -

Vuestro ingenio, además de dejarnos boquiabiertos, nos ha sorprendido agradablemente. Todas vuestras tiras han sido divertidísimas y originales. En este número de **¡Dibus!** premiamos la mejor tira y publicamos a los finalistas. ¡Felicidades a todos!

El segundo ganador y finalistas de este concurso aparecerán en el número 6 de **¡Dibus!** ¡No os lo perdáis! Recordad que todas las tiras han de ser originales y con personajes de vuestra invención.







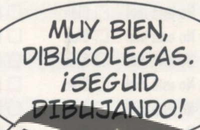
1ER GANADOR

LAURA AGUIRRE CIFUENTES (MADRID)

Nos ofrece una historia de dos chicas muy espabiladas. Pero ¡no toméis ejemplo, dibulectores! Laura, has ganado un lote de material escolar de Busquets. ¡Enhorabuena!

FINALISTAS

Como hemos recibido tantas tiras buenas (nos ha costado lo nuestro decidir el ganador) publicamos a los mejores finalistas, los que nos han hecho sudar la gota gorda. Aquí los tenéis.









1 Julián Larrauri (Madrid)



2 Maris Guillén (Las Palmas)





3 Pablo Julián Valero, Fuenlabrada (Madrid)

GRAN ENCUESTA ¡DIBUS!

Dibucolega, ya llevamos cinco números de ¡Dibus! con artículos, montones de consejos para que tus dibujos sean la monda, entrevistas, sorteos y regalos... ¡Y esto es sólo el principio! Consigue una de las 10 camisetas que sorteamos enviándonos esta encuesta con tus datos y las preguntas contestadas a nuestra dirección de siempre y... ¿A qué esperas? Este verano puedes llevar a ¡Dibus! contigo de vacaciones y a cualquier lugar.

1. Nombre y apellidos: ______________ **2.** Dirección: ______________

3. C.P.: ______________ **4.** Población: ______________ **5.** Provincia: ______________

6. Teléfono: ______________ **7.** Edad: ______________ **8.** Nº de hermanos: ______________

9. ¿Desde cuándo lees la revista ¡DIBUS!?

☐ Desde el nº1 ☐ Desde el nº2 ☐ Desde el nº3 ☐ Desde el nº4 ☐ Desde el nº5

10. ¿Cómo conociste ¡DIBUS!?

Por el anuncio de TV : ☐ Tele 5 ☐ TVE1 ☐ La 2 ☐ TV3 ☐ Canal 33

Otros medios: ☐ Por el anuncio de una revista ☐ La vi en un quiosco ☐ Me la dejó un amigo

11. ¿Cuántas personas más leen la revista que tú compras?

☐ 1 más ☐ 2 más ☐ 3 más ☐ 4 más

12. Indica qué otras revistas lees, empezando por la que más te gusta:

1 ______________ 2 ______________ 3 ______________

13. Indica cuáles son tus personajes de dibujos preferidos:

1 ______________ 2 ______________ 3 ______________

14. ¿Cuánto tiempo dedicas a leer cada número y a realizar las actividades?

☐ 1 hora ☐ 2 horas ☐ 3 horas ☐ Más de 4 horas

15. Si algún mes no has comprado la revista, ¿a qué se ha debido?

☐ Se agotó en el quiosco ☐ Me olvidé ☐ No tenía suficiente dinero ☐ No me apetecía

16. Valora los regalos que hemos ido dando con ¡DIBUS!

Nº1: Carpeta Pokémon	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
Nº2: Guía del juego de cartas de Pokémon, guía de los capítulos de Digimon,	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
postales de la película de Pokémon, sobre de cromos de los Rugrats.	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
Nº3: Minicalendario de verano de Digimon y lámina para colorear.	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
Nº4: Tablero de juego de las cartas de Pokémon y lámina para colorear.	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial

17. Valora las secciones de la revista:

1. El noticiero	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
2. El mapa	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
3. Dib Bus	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
4. Dibújalo	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
5. Anímalo	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
6. Coloréalo	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
7. Reportajes	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
8. Jóvenes dibujantes	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
9. Concursos	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
10. Territorio Fox Kids	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
11. El personaje del mes	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
12. Sección informática	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
13. Entrevistas	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
14. La otra cara	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
15. Cómo crear un personaje	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
16. Dibujos a garate	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
17. Zona Pokémon	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
18. Dale a la Game Boy	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
19. Aprende a dibujar cómics	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
20. Digimundo	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
21. Pasatiempos	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
22. Club Dibus	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial
23. Los cómics	☐ Regular	☐ No está mal	☐ Bien	☐ Muy bien	☐ Genial

(especifica cuál es el que más te gusta): ______________

18. ¿Qué nueva sección te gustaría que añadiéramos a la revista?

____

19. ¿Qué nuevos regalos te gustaría que llevara ¡DIBUS!?

1 ______________ 2 ______________ 3 ______________

20. Indica por orden de preferencia tus aficiones preferidas:

1 ______________ 2 ______________ 3 ______________

21. ¿Te gustaría suscribirte a ¡DIBUS! para recibir la revista en casa?

☐ Sí ☐ No

22. Si tienes conexión a Internet. ¿Con qué frecuencia te conectas?

☐ Poca ☐ Bastante ☐ Mucha

23. ¿Qué tipo de secciones son las que más te gustan? (Sólo puedes marcar una opción).

☐ Dibujar y pintar ☐ Reportajes de personajes de series ☐ Los Cómics

¡La primera camiseta de Dibu puede ser tuya!

Haz una fotocopia de esta página y envíanos tu encuesta a:

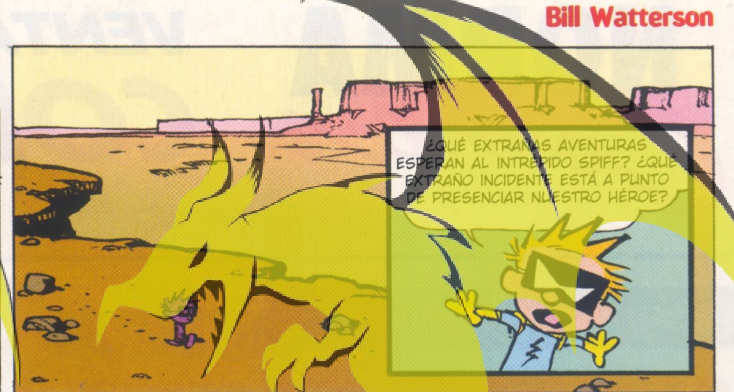
Gran Encuesta ¡Dibus!
Norma Editorial
c/ Fluviá, 89
08019 Bacelona

¡Gracias dibucolega! Nos has sido de mucha ayuda.

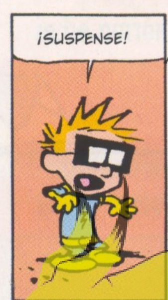
Calvin y Hobbes

Bill Watterson



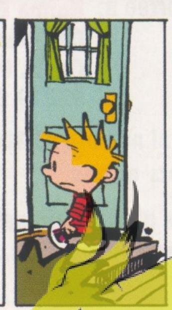
















SOLUCIÓN A LOS PASATIEMPOS

CARTEL V[illegible]
SOLUCIÓN: [illegible] Mirinda.

MU[illegible] BALÓN
SOLUCIÓN: El cuarto balón.

BANDERA
SOLUCIÓN: La verde.

EL CASTILLO DE ARENA
SOLUCIÓN: En hoja adjunta.

SOPA DE LETRAS
SOLUCIÓN: Agua, Surf, Arena, Sol, Bañador, Toalla, Nadar.



¡Dibus! 6

La revista de los jóvenes artistas

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡No te pierdas tu cita con ¡DIBUS! dentro de 30 días!

- Te explicamos cuáles son las películas que vienen, durante y después del verano, como TITAN A.E.
- Estrenamos una increíble maratón con dos personajes de aúpa...
- Sigue y se amplía el DIGIMUNDO. ¡Una sección llena de sorpresas!
- Haremos un divertido viaje por el interesante mundo de los libros y los cómics que no te puedes perder.
- Además, lo pasarás en grande con nuestro regalo, ¡ya lo verás!



NORMA Comics

VENTA POR CORREO

¡Pídelos desde casa!

¿Cómo hacer tu pedido? ¡Muy fácil!

Lee detalladamente las siguientes indicaciones

- Fotocopia la página de al lado para rellenarla con tu pedido.
- Marca la cantidad de cada libro que quieres en la casilla correspondiente y apunta el precio total.
- Añade al final las 650 ptas. de gastos de envío y escribe el importe total del pedido.
- Rellena los espacios con tus datos personales.
- Pago con tarjeta (padres, hermanos mayores) o giro postal a la dirección adjunta en el siguiente punto:
- Una vez rellenado, manda tu pedido por correo a: **Norma Editorial**
  Dep. venta por correo
  Fluvià, 89
  08019 Barcelona
- También puedes mandar tu pedido por fax al número **93 308 15 36**, o por correo electrónico a **correo@norma-ed.es**

Cuando recibamos tu carta, te mandaremos los libros, y en cuatro días (según existencias) los tendrás en casa. Si tienes alguna duda puedes llamar al 902 120 144.

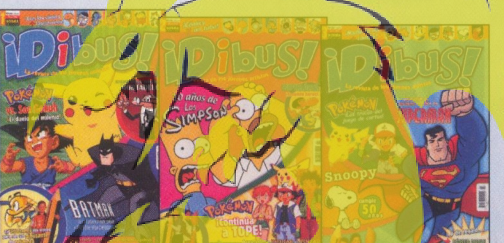
COMPRAR DE LA FORMA MÁS FÁCIL

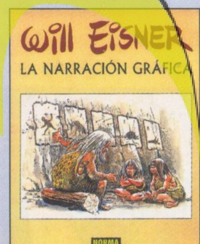
Por fax:
93 308 15 36

Por e-mail:
correo@norma-ed.es

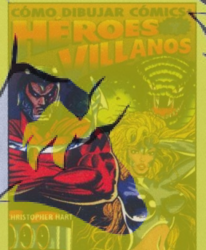
Por correo:
Fluvià, 89.
08019 Barcelona

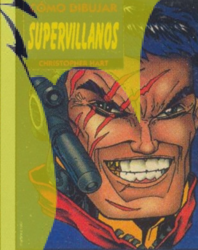
















POSTALES



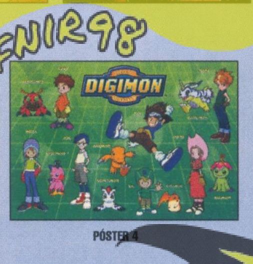
PÓSTER 1



PÓSTER 2



PÓSTER 3



PÓSTER 4



PÓSTER 5



PÓSTER 6



¡GRATIS!
un regalo sorpresa por cada pedido superior a 5.000 ptas.

LLAVEROS POKÉMON



MICROPELUCHES POKÉMON

PIKACHU · BULBASAUR · MEOWTH · SNORLAX · DRATINI · MEWTWO · SQUIRTLE · CHARMANDER

SET DE 2 MICROPELUCHES POKÉMON

SQUIRTLE + SPEAROW · PIKACHU + SANDSHREW · CHARMANDER + CHANSEY · BULBASAUR + POLIWAG · MEOWTH + PSYDUCK

NORMA Comics

Encontrarás nuestras librerías en estas ciudades:

Barcelona Passeig de Sant Joan, 7 y 9 • Tel.: (93) 245 45 26

Barcelona c/ Rosselló, 237 • Tel./Fax: (93) 237 40 56

Cambrils Rambla Jaume I, 29 • Tel.: (977) 79 46 77

Castellón c/ Alloza, 1?? • Tel.: (964) 25 68 72

A Coruña c/ San Andrés, 122 • Tel.: (981) 20 97 61

Girona c/ Emili Grahit, 67 • Tel.: (972) 22 47 29

Granada Centro Comercial Neptuno, local 78 • Tel.: (958) 25 83 02

Madrid c/ Preciados, 34 (Centro Mail) • Tel.: (91) 701 14 80

Málaga Centro Comercial Málaga Plaza • Tel.: (95) 207 01 79

PRODUCTO	PRECIO	TOTAL
NÚMEROS ATRASADOS DE ¡DIBUS!		
¡DIBUS! nº1 (carpeta Pokémon de regalo) ☐	495 ptas.	
¡DIBUS! nº2 (Guía Pokémon, Guía Digimon, postales Pokémon y cromos Rugrats de regalo) ☐	495 ptas.	
¡DIBUS! nº3 (Mini-calendario de verano de Digimon de regalo) ☐	495 ptas.	
LIBROS PARA APRENDER A DIBUJAR		
La narración gráfica (por Will Eisner) ☐	2.600 ptas.	
Cómo dibujar manga ☐	2.200 ptas.	
Cómo dibujar cómics: Heroes y villanos ☐	2.500 ptas.	
Cómo dibujar super Villanos ☐	1.600 ptas.	
El gran libro de cómo dibujar cómics ☐	2.300 ptas.	
PÓSTERS DIGIMON		
Póster 1 ☐ Póster 4 ☐	895 ptas. c/u	
Póster 2 ☐ Póster 5 ☐	895 ptas. c/u	
Póster 3 ☐ Póster 6 ☐	895 ptas. c/u	
Postales (juego de 10 postales) ☐	495 ptas.	
LLAVEROS POKÉMON		
Pikachu ☐ Charmander ☐	775 ptas. c/u	
Squirtle ☐ Bukbasaur ☐	775 ptas. c/u	
MICROPELUCHES POKEMON		
Bulbasaur ☐ Pikachu ☐ Charmander ☐	1.750 ptas. c/u	
Meowth ☐ Squirtle ☐ Dratini ☐	1.750 ptas. c/u	
Snorlax ☐ Mewtwo ☐	1.750 ptas. c/u	
SET DE 2 MICROPELUCHES POKEMON		
Pikachu + Sandshrew ☐	2.725 ptas. c/u	
Squirtle + Spearow ☐	2.725 ptas. c/u	
Bulbasaur + Poliwag ☐	2.725 ptas. c/u	
Charmander + Chancey ☐	2.725 ptas. c/u	
Meowth + Psyduck ☐	2.725 ptas. c/u	
	Gastos de envío	650 ptas.
	TOTAL	

CUPÓN DE PEDIDO

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

Población ....

C.P. .... Provincia ....

Teléfono ....

PAGO CON TARJETA

Tipo tarjeta ....

Nombre y apellidos titular ....

Nº tarjeta (16 dígitos) ....

Fecha de caducidad (4 dígitos) ....

Firma

Palma de Mallorca c/ Nuredduna, 7 ● Tel./Fax: (971) 77 13 25

Palma de Mallorca c/ Fco. Martí Mora, 14 ● Tel./Fax: (971) 78 01 21

Pamplona c/ Sancho el Fuerte, 31 ● Tel.: (948) 27 45 07

Oviedo c/ Ignacio Álvarez Castelao, 1, local 3 ● Tel.: (98) 511 36 25

Sabadell c/ Sant Antoni, 9 ● Tel./Fax: (93) 725 89 61

Vigo Ronda de Don Bosco, 22 ● Tel./Fax: (986) 22 51 65

¡Y AHORA TAMBIÉN EN INTERNET!

www.normacomics.com

La tienda virtual de cómics y ocio